السلام علیکم۔!

عزیز دوستوں Knickplace.blogspot.com کی تحریہ پیشکش

ایسے دوست جو آئی ٹی میں کچھ علم نہیں رکھتے لیکن ان کے دل میں خواہش ہے کہ وہ کچھ آئی ٹی کے بارے میں جانیں تو اس سلسے میں ہم پیشکش کرتے ہیں آئی ٹی سے متعلق کچھ جانی مانی کتابیں جن میں کورل ڈرا۔ ایچ ٹی ایم ایل۔ پی ایچ پی۔ نیٹ ورکنگ اور اس جیسی دوسری کتب جنہیں پڑھ کر آپ کمپیوٹر یا انٹرنیٹ کے بارے میں آگاہی حاصل کر سکتے ہیں

صرف آئی ٹی ہی نہیں بلکہ دوسری ایسی کتب جو آپ کو پڑھنی چاہیے جن میں گوگل ایڈسنس۔ سرچ انجن آپٹیمائزیشن (جنہیں عرف عام میں SEO کہتے ہیں) رسورس ہیکر اور ایسی اور کتب ہمارے بلاگ اور ہماری سائٹ پر بلا قیمت موجود ہیں جنہیں ڈائنلوڈ کر کے آپ حاصل کر سکتے ہیں

کتب ڈائنلوڈ کرنے کے لیے ہماری سائٹ اور بلاگ وزٹ کیجیے

www.Knickplace.blogspot.com

یا

www.Urdupdfbooks.com

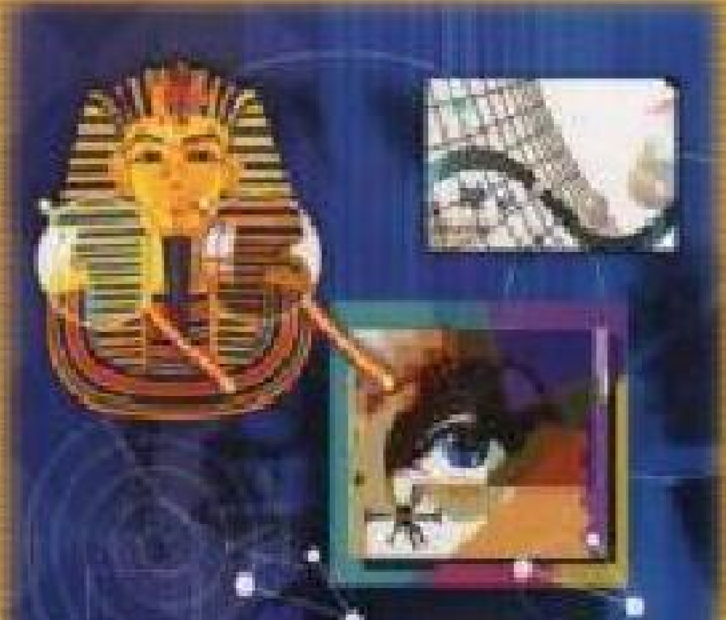
ہماری رہنمائی یا کسی بھی معلومات کے لیے ہم سے رابطہ کیجیے

Aalijaah123@gmail.com

یا پھر 03368495396 پر رابطہ کیجیے

QUICK START SERIES

کورل ڈرا 12



CorelDRAW 12
Graphics Suite

IBD Press

پیش لفظ

کمپیوٹر گرافکس کی دنیا میں کورل ڈرا سب سے مقبول ترین نام ہے جس کا ورژن 12 حال ہی میں ریلیز ہوا ہے۔ اس کتاب کے لکھنے کا مقصد ان افراد کو جو بھی کورل ڈرا 12 ابتداء سے سیکھنا چاہتے ہیں یا پھر اس میں مہارت حاصل کرنا چاہتے ہیں، سادہ ترین الفاظ میں رہنمائی فراہم کرنا ہے۔

میں کئی سال سے کورل ڈرا میں ڈرائنگ کا کام کر رہا ہوں۔ اس لئے آپ دیکھیں گے کہ میں نے اس کتاب کو روایتی انداز میں لکھنے کی بجائے ایک ڈرائنگ ٹیچر کی نظر سے لکھا ہے۔ جس طرح ڈرائنگ سیکھنے کا آغاز ایک لائن بنانے سے کیا جاتا ہے، بالکل اسی طرح اس کتاب کے ذریعے کورل ڈرا 12 کے اندر ڈرائنگ سکھانے کے عمل کا آغاز بھی ایک لائن بنانے سے ہی کیا گیا ہے۔ بنیادی اشکال بنانے کے عمل کے ساتھ ہی آپ ایڈوانس ڈرائنگ میں داخل ہو جائیں گے۔ پھر ڈرائنگ میں ٹیکسٹ کا استعمال سیکھیں گے۔ اس کے بعد کورل ڈرا 12 کے مختلف ٹولز کا استعمال بتایا گیا ہے۔ پھر بٹ میپ امیجز کا استعمال ہے اور آخر میں ڈرائنگ پیج کی سیٹنگ اور اس کو پرنٹ کرنے کا عمل شامل ہے۔

مجھے بڑی امید ہے کہ میری یہ کاوش کورل ڈرا 12 سیکھنے والوں کیلئے ایک ریفرنس بک کا درجہ حاصل کرے گی۔ میں نے اس کتاب کو ہر لحاظ سے مکمل اور درست بنانے کی حد درجہ کوشش کی ہے لیکن چونکہ انسان خطا کا پتلا ہے اس لئے ہو سکتا ہے کہ اس میں کوئی کمی رہ گئی ہو۔ اگر آپ کوئی کمی محسوس کریں یا کوئی غلطی پائیں تو اس بارے میں مجھے ضرور مطلع کریں۔ میں آپ کی تنقیدی آراء کا منتظر ہوں۔

آخر میں اپنے بے حد عزیز دوست محمد سعید اقبال کا بے حد مشکور ہوں جس نے اس کتاب کو پایہ تکمیل تک پہنچانے میں ہر لمحہ میری رہنمائی کی اور دوستانہ قیمتی مشوروں سے نوازا۔

والسلام
آپ کا بھائی
سلیم سیٹھی
saleem_sethi@hotmail.com

فہرست

پیش لفظ	5
باب نمبر 1: کورل ڈرا کی بنیادیات	**15**
تعارف	15
کورل ڈرا کی اصطلاحات	17
کورل ڈرا کا آغاز کرنا	18
کورل ڈرا کا انٹرفیس (Interface)	18
ٹائٹل بار (Title Bar)	20
مینو بار (Menu Bar)	20
ٹول باکس (Tool Box)	20
ڈرائنگ ونڈو	22
ڈرائنگ پیج	22
پراپرٹی بار (Property Bar)	22
فلائی آؤٹس (Flyouts)	23
سٹینڈرڈ ٹول بار (Standard Toolbar)	24
ٹول بارز کی ظاہری حالت کو کنٹرول کرنا	26
ڈاکر (Docker) ونڈوز کے ساتھ کام کرنا	27
سٹیٹس بار (Status Bar)	29
کورل ڈرا کا ویو (View)	29
ڈرائنگ ونڈو کو چھوٹا بڑا اور ادھر سے ادھر کرنا	32

باب نمبر 2: بنیادی ڈرائنگ — 35

تعارف 35
لائنوں کے ساتھ کام کرنا 35
کروز (Curve) بنانا 36
بیزیئر (Bezier) لائنیں اور کروز 37
مستطیلی اور چوکور اشکال 38
دائرے اور بیضوی اشکال 39
کثیرالاضلاع اشکال اور ستارے 40
آبجیکٹس کو منتخب کرنے کے طریقے 41
رولرز (Rulers) کا استعمال 42
گرڈز (Grids) اور گائیڈ لائنز (Guideline) کا استعمال 44
گرڈز کا تعین کرنا 45
Snap to Grid 46
گائیڈ لائنز کا تعین کرنا 46
Snap to Guidelines 48
چکردار اشکال اور گرافس 49
چکردار اشکال (Spirals) 49
گرافس 49

باب نمبر 3: آرٹسٹک میڈیا ٹول — 51

تعارف 51
Preset ٹول کو استعمال کرنا 51
Brush ٹول استعمال کرنا 52
Object Sprayer ٹول استعمال کرنا 54
Calligraphic ٹول استعمال کرنا 56
Pressure ٹول استعمال کرنا 57

آرٹسٹک میڈیا کے ایفیکٹس اپلائی کرنا 58
مثال 59

باب نمبر 4: جدید ڈرائنگ — 63

تعارف 63
آبجیکٹس کو گروپ اور ان گروپ کرنا 63
لیئرز کے ساتھ کام کرنا 64
آبجیکٹ کو لاک کرنا 67
نوڈز (Nodes) کے ساتھ کروز میں تبدیلی کرنا 68
نوڈز کو استعمال کرتے ہوئے اشکال میں تبدیلی کرنا 70
Knife ٹول استعمال کرنا 72
Eraser ٹول استعمال کرنا 73
Smudge Brush ٹول استعمال کرنا 74
Roughen Brush ٹول استعمال کرنا 74
Free Transform ٹول استعمال کرنا 75
لوٹے کی ڈرائنگ 77
کشتی کا نچلا حصہ 80
سورج بنانا 82

باب نمبر 5: ٹیکسٹ کے ساتھ کام کرنا — 85

تعارف 85
آرٹسٹک ٹیکسٹ کا استعمال کہاں کرنا چاہیے؟ 86
آرٹسٹک ٹیکسٹ کے ساتھ کام کرنا 86
آرٹسٹک ٹیکسٹ کو سکرین پر لکھنا 86
پیراگراف ٹیکسٹ کا استعمال کہاں کرنا چاہیے؟ 87
پیراگراف ٹیکسٹ لکھنا 87
دونوں اقسام کو ایک دوسرے سے تبدیل کرنا 88

Text پراپرٹی بار 90

ٹیکسٹ کو فارمیٹ کرنا 92

حروف کو فارمیٹ کرنا 93

پیراگراف فارمیٹنگ (Paragraph Formating) 95

ٹیبز (Tabs) سیٹ کرنا 97

کالمز بنانا 98

ہائفنز کو استعمال کرنا 99

ٹیکسٹ کے اندر تبدیلیاں کرنا 100

Find and Replace کا استعمال 101

چھوٹے بڑے حروف کو آپس میں تبدیل کرنا 102

سپیلنگ چیک کرنا 103

گرامر چیک کرنا 104

تھیسارس (Thesaurus) کا استعمال 105

باب نمبر 6: ٹیکسٹ کا جدید استعمال 107

تعارف 107

ٹیکسٹ کو کسی پاتھ پر فٹ کرنا 107

ٹیکسٹ کو اوبجیکٹ کے گرد ترتیب دینا 110

اوبجیکٹ کے اندر ٹیکسٹ کو ترتیب دینا 111

Untext کیا ہے؟ 112

انفرادی حروف میں تبدیلی کرنا 113

حروف کا درمیانی فاصلہ سیٹ کرنا 114

ٹیکسٹ سٹائلز کے ساتھ کام کرنا 116

فریمز کو ایک دوسرے سے لنک کرنا 119

باب نمبر 7: آؤٹ لائن ٹول 123

تعارف 123

Outline Pen ڈائیلاگ باکس 123

آؤٹ لائن کی چوڑائی 124

آؤٹ لائن کے سٹائلز 124

آؤٹ لائن کا رنگ تبدیل کرنا 126

آؤٹ لائن کے کونے 127

کونوں پر تیر کے نشان لگانا 128

کیلیگرافی کی آؤٹ لائن استعمال کرنا 129

پراپرٹی بار کے ساتھ آؤٹ لائن کے آپشنز سیٹ کرنا 130

Behind Fill آپشن 131

اوبجیکٹ کے سائز کے ساتھ آؤٹ لائن کی موٹائی تبدیل کرنا 131

Outline Color Dialog ٹول 132

کلر ہال 134

کلر مکسر کے ذریعے رنگ کا انتخاب 135

کلر بلینڈ 136

ابتدائی آؤٹ لائن کی سیٹنگ کرنا 136

باب نمبر 8: اوبجیکٹس میں رنگ بھرنا 139

تعارف 139

یونیفارم فلز (Uniform Fills) استعمال کرنا 140

فاؤنٹین فلز (Fountain Fills) استعمال کرنا 140

ٹیکسچر فلز (Texture Fills) استعمال کرنا 143

پوسٹ سکرپٹ فلز (PostScript Fills) استعمال کرنا 146

پیٹرن فلز (Pattern Fills) استعمال کرنا 148

میش فلز (Mesh Fills) استعمال کرنا 151

انٹرایکٹو فلز (Interactive Fills) استعمال کرنا 153

فلز کو کاپی کرنا 153

ڈیفالٹ فل کو سیٹ کرنا 154

باب نمبر 9: انٹرایکٹو ٹولز 157

تعارف 157
Interactive Blend ٹول استعمال کرنا 158
Interactive Contour ٹول استعمال کرنا 159
Interactive Distortion ٹول استعمال کرنا 160
Push and Pull Distortion 161
Zipper Distortion 162
Twister Distortion 162
Interactive Envelope ٹول استعمال کرنا 163
Interactive Extrude ٹول استعمال کرنا 165
Interactive Drop Shadow ٹول استعمال کرنا 167
Interactive Transparency ٹول استعمال کرنا 168
Transformations اثر 169

باب نمبر 10: امیجز کے ساتھ کام 173

تعارف 173
امیج کی فارمیٹس 173
امیجز کو امپورٹ کرنا 173
سکریپ بک کو استعمال کرنا 174
بٹ میپ امیجز 176
بٹ میپس کو کاٹنا 177
بٹ میپ کیلئے خصوصی ایفیکٹس 178
کلر ماسکنگ (Masking) 184
امیجز کو چھوٹا/بڑا کرنا، گھمانا اور ترچھا کرنا 185
امیجز کو ایکسپورٹ کرنا 185

باب نمبر 11: پیج لے آؤٹ 187

تعارف 187
لے آؤٹ سٹائلز 187
پیج کا سائز مقرر کرنا 188
پیجز کا اضافہ کرنا 190
بیک گراؤنڈ کے رنگ کا تعین کرنا 192
پیج کا بارڈر غائب کرنا 194
خاص صفحات پر جانا 195

باب نمبر 12: پرنٹنگ 197

تعارف 197
پرنٹر کا انتخاب کرنا 197
پرنٹنگ کرتے وقت لے آؤٹ سٹائلز استعمال کرنا 198
ڈاکومنٹ کو ٹکڑوں میں پرنٹ کرنا 200
پرنٹ سٹائل استعمال کرنا 201
فائل میں پرنٹ کرنا 203

================

باب نمبر 1

کورل ڈرا کی بنیادیات

تعارف

کورل ڈرا گرافک (Graphic) ڈیزائننگ کیلئے انتہائی طاقت کا حامل پروگرام ہے۔ اسی طاقت کی وجہ سے یہ ڈیزائننگ کیلئے ایک بہترین ماحول فراہم کرتا ہے جس میں آپ ٹولز (Tools) اور ایفیکٹس (Effects) کا خوبصورت امتزاج پائیں گے۔ زیر نظر کتاب کے ذریعے آپ ان میں سے بیشتر ٹولز اور ایفیکٹس کا استعمال سیکھیں گے۔

کمپیوٹر کی دنیا میں گرافک ڈیزائننگ کے پروگرامز کو دو اقسام میں تقسیم کیا جاتا ہے۔ گرافک پروگرامز کی پہلی قسم بٹ میپ (Bitmap) پروگرامز ہیں جیسے ایڈوب فوٹوشاپ (Adobe Photoshop) وغیرہ جن کے اندر اشکال بٹ میپ کی شکل میں تیار ہوتی ہیں۔ جبکہ گرافک پروگرامز کی دوسری قسم ویکٹر (Vector) گرافکس ہے جس میں گرافکس کو ریاضی کی کروز (Curves) کے ساتھ بنایا جاتا ہے۔ کورل ڈرا کا تعلق بھی گرافک ڈیزائننگ کے پروگرامز کی اسی قسم سے ہے۔ مزید یہ کہ آپ کو کورل ڈرا کے ساتھ کورل فوٹو پینٹ (Corel PHOTPAINT) بھی دستیاب ہوتا ہے جو کہ بٹ میپ اشکال میں تبدیلی کرنے یا انہیں تخلیق کرنے کیلئے انتہائی طاقت کا حامل پروگرام ہے۔

اس سے پہلے کہ آپ کورل ڈرا کے ذریعے اپنی پسند کی ڈرائنگ بنانا شروع کریں آپ کو کورل ڈرا کے ان کاموں کے بنیادی تصورات کے بارے میں پتہ ہونا چاہیے جو کورل ڈرا سکرین پر یا سکرین کے پیچھے کرتا ہے۔

جس طریقے سے کورل ڈرا امیجز (Images) بناتا ہے اس کو سمجھنے سے آپ کو امیجز کو ڈیزائن کرنے اور ان امیجز کو پرنٹ کاپی یا ویب پیج سے آؤٹ پٹ میں لانے میں زیادہ آسانی ہوگی۔ کورل ڈرا ویکٹر گرافکس کی بنیاد پر بنا ایک پروگرام ہے جس کا مطلب ہے کہ یہ پروگرام امیجز بنانے کیلئے ریاضی کے اصولوں پر مبنی ویکٹرز کو استعمال میں لاتا ہے۔ ویکٹرز وہ گرافکس ہوتے ہیں جن کا سائز اور زاویہ (شکل) دونوں ریاضیاتی ہوتی ہیں۔ جو فائلیں کورل ڈرا میں محفوظ ہوتی ہیں حقیقت میں وہ لائنوں کی فہرست اور ان کی جگہ، سمت، رنگ اور مختلف حصوں کے بارے میں معلومات پر مشتمل ہوتی ہیں۔

نوٹ: بٹ میپ یا پکسلز (Pixels) کی بڑی تعداد کی بجائے تصویروں کو ویکٹرز میں بنانا زیادہ مفید ہے۔ اس کی وجہ یہ ہے کہ ایک عام سی شکل ہزاروں پکسلز پر مشتمل ہو سکتی ہے جو علیحدہ علیحدہ وجود رکھتے ہیں جبکہ وہی شکل چند آڑی ترچھی لائنوں سے بنائی جا سکتی ہے جس سے اس کا سائز بہت چھوٹا رہتا ہے۔

کورل ڈرا کی ویکٹرز گرافکس پر مشتمل فائل اس کے مقابلے کی بٹ میپ فائل سے قدرے چھوٹی ہوتی ہے۔ ایک 2724 KB کی بٹ میپ فائل کورل ڈرا میں صرف 112 KB کی فائل ہوگی۔

مزید برآں کورل ڈرا کی ویکٹرز پر مشتمل فائلز کئی اور اضافی خوبیاں بھی رکھتی ہیں۔ آپ کورل ڈرا میں ویکٹرز میں بنی تصویر کو بڑی آسانی سے چھوٹے سے آئیکان یا ایک بڑے سائز کے بل بورڈ میں تبدیل کر سکتے ہیں۔ جبکہ آپ ایک بٹ میپ تصویر کو چھوٹے سے بڑا کرتے ہیں تو اس کی کوالٹی میں فرق آ جاتا ہے۔ اس کی وجہ یہ ہے کہ جب بٹ میپ تصویر کو بڑا کیا جاتا ہے تو اس میں موجود پکسلز یا نقاط کی تعداد وہی رہتی ہے جبکہ ان کا سائز بڑھ جاتا ہے۔ جبکہ کورل ڈرا کی ویکٹرز پر مشتمل تصویر میں ایسا نہیں ہوتا اور بڑا سائز کرتے ہوئے اس کی کوالٹی میں کوئی فرق نہیں آتا۔

تاہم گرافک ڈیزائنرز کو بٹ میپ کے ساتھ کام کرنا پڑتا ہے خصوصاً جب تصویروں کو سکین کیا گیا ہو یا پھر ویب پیجز پر استعمال کرنا مقصود ہو۔ مشہور ویب براؤزرز (Web Browser) کورل ڈرا کی اصل فارمیٹ میں بنی فائلز کو قبول نہیں کر سکتے۔ اس وقت کمپیوٹر مونیٹر کیلئے قابل قبول ریزولوشن 72dpi (ایک انچ میں 72 نقاط) ہے جس سے مونیٹر کی سکرین پر تصویر صحیح نظر آتی ہے' جس نے ویکٹرز پر مشتمل تصویروں کی اہمیت کو پس پشت ڈال دیا ہے۔ نتیجتاً چھوٹی اور کم ریزولوشن والی امیجز ویب سائٹس پر ٹوٹی پھوٹی گرڈز میں اور دانے دار پکسلز میں دکھائی دیتی ہیں چاہے اصل امیج کی ریزولوشن کتنی زیادہ ہی کیوں نہ ہو۔

کورل ڈرا آپ کو وہ قابلیت مہیا کرتا ہے جس سے آپ اپنی ہر ضرورت کے مطابق گرافکس بنا سکتے ہیں۔ آج بھی بہت سی گرافکس صرف پرنٹنگ کیلئے مخصوص ہوتی ہیں اور کورل ڈرا کی ویکٹرز پر مشتمل گرافکس پرنٹنگ کیلئے سب سے بہتر ہیں۔ کورل ڈرا کے ویکٹرز پر مشتمل ایسے ٹولز موجود ہیں جو آپ کو بہترین ڈیزائننگ کیلئے بہترین ماحول دیتے ہیں۔ اس کے بعد کورل ڈرا اس ڈیزائن کو بڑی آسانی سے کسی بھی فارمیٹ میں تبدیل کرنے کی صلاحیت بھی رکھتا ہے۔ حقیقت میں کورل ڈرا کے

اندر یہ قابلیت موجود ہے کہ وہ اپنے ہر ڈیزائن کو دو مشہور فارمیٹس JPEG اور GIF میں تبدیل کرے جو کہ ویب پیجز میں استعمال ہوتی ہیں۔

کورل ڈرا کی اصطلاحات

اس سے پہلے کہ آپ کورل ڈرا کو سیکھنا شروع کریں' آپ کیلئے مندرجہ ذیل اصطلاحات کا جاننا بے حد ضروری ہے۔

اوبجیکٹ (Object)

اوبجیکٹ وہ آزاد عنصر ہوتا ہے جس میں آپ آسانی سے تبدیلی کر سکتے ہیں۔ ان میں تصویریں' اشکال' لائنیں' آڑی ترچھی لکیریں' علامات اور ٹیکسٹ (Text) وغیرہ شامل ہیں۔

ڈرائنگ (Drawing)

وہ کام جو آپ کورل ڈرا کے اندر کرتے ہیں۔ مثال کے طور پر آرٹ کے مختلف نمونے' کیلنڈرز' پوسٹرز اور اشتہارات کے ڈیزائن وغیرہ۔

ڈاکر (Docker) ونڈو

یہ ایک ایسی ونڈو ہوتی ہے جو آپ کے کام کرنے کے دوران کھلی رہتی ہے اور اس میں آپ کی ضرورت کی کمانڈز دستیاب ہوتی ہیں۔

فلائی آؤٹس (Flyouts)

ٹول باکس میں یہ ایک ایسا آپشن ہوتا ہے جس کو دبانے سے اس سے متعلقہ مزید ٹولز دستیاب ہو جاتے ہیں۔

سکریپ بک (Scrapbook)

یہ ایک فولڈر ہوتا ہے جس میں موجود کلپ آرٹ' فوٹوز' مختلف فائلز' ڈیزائن وار لائنیں' FTP سائٹس اور دوسری بے شمار چیزیں آپ اپنی ڈرائنگ میں استعمال کر سکتے ہیں۔

تھمب نیلز (Thumbnails)

چھوٹی اور کم ریزولوشن والی امیجز۔

آرٹسٹک ٹیکسٹ (Artistic Text)

ٹیکسٹ کی ایک قسم ہے جس پر خصوصی ایفیکٹس لگائے جا سکتے ہیں' مثلاً شیڈز وغیرہ۔

پیراگراف ٹیکسٹ (Paragraph Text)

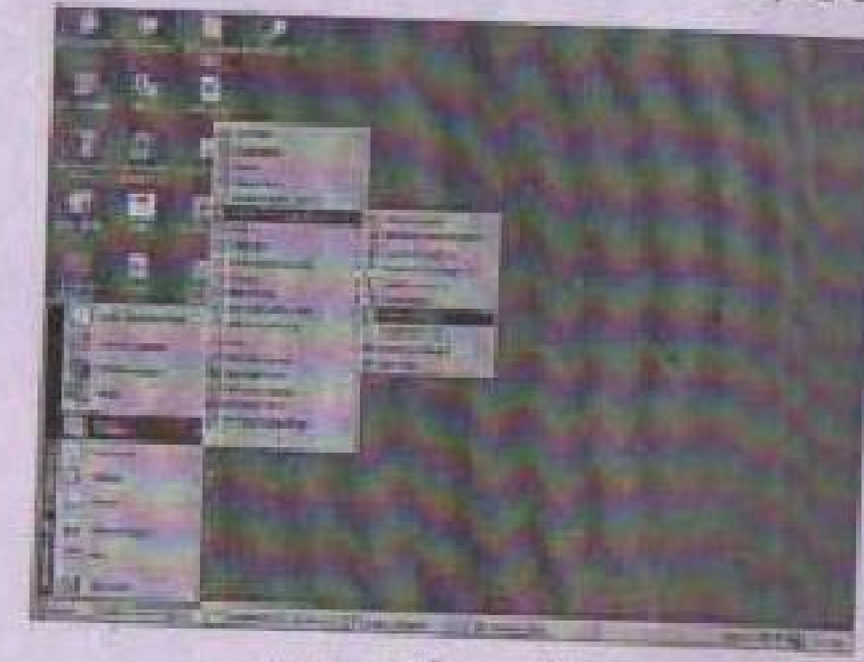
ٹیکسٹ کی ایک اور قسم جس میں آپ ٹیکسٹ کو بلاک کی صورت میں لکھ سکتے ہیں۔ یہ قسم خصوصاً بروشرز وغیرہ کی ڈیزائننگ میں بہت کارآمد رہتی ہے۔

کورل ڈرا کا آغاز کرنا

کورل ڈرا کو شروع کرنے کیلئے آپ مندرجہ ذیل عمل دہرائیں۔

1- کمپیوٹر کی سکرین کے ایک کونے میں نظر آنے والے Start بٹن کو دبائیں پھر ماؤس کے کرسر کو Programs پر لائیں پھر کرسر کو CorelDRAW Graphics Suite 12 پر لائیں اور آخر میں CorelDRAW 12 پر کلک کریں جیسا شکل نمبر 1.1 میں دکھایا گیا ہے۔

2- کورل ڈرا کی ویلکم ونڈو کمپیوٹر کی سکرین پر آپ کے سامنے آجائے گی جیسا کہ شکل نمبر 1.2 میں دکھایا گیا ہے۔



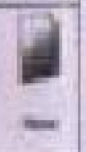
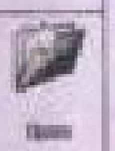
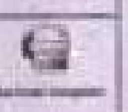
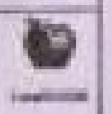
شکل نمبر 1.1 کورل ڈرا چلانا

کورل ڈرا کا انٹرفیس (Interface)

کورل ڈرا کی ویلکم ونڈو آپ کے سامنے کورل ڈرا کا آغاز کرنے کیلئے چھ آپشنز (Options) دکھاتی ہے جنہیں ٹیبل نمبر 1.1 میں تفصیل کے ساتھ بتایا گیا ہے۔

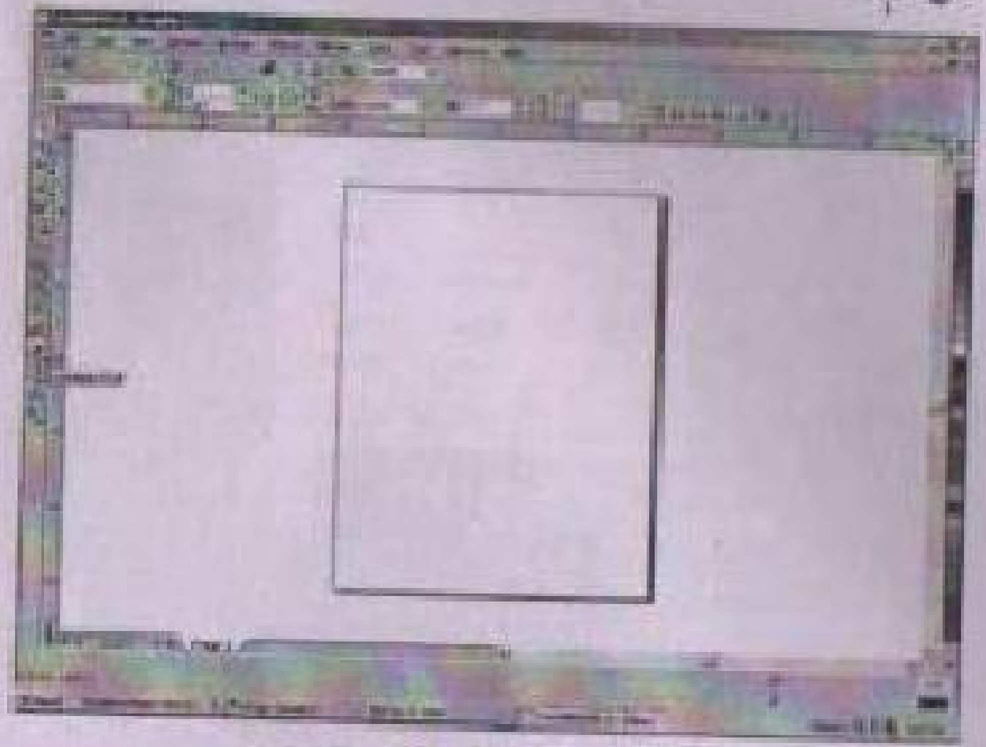
شکل نمبر 1.2 کورل ڈرا کی ویلکم ونڈو

ٹیبل نمبر 1.1 آغاز کرنے کے آپشنز

آئیکان	نام	اس کا کام
	New	اس سے ایک نئی ونڈو کھل کر سامنے آجاتی ہے جس میں آپ اپنی مرضی سے ڈرائنگ بنا سکتے ہیں۔
	Recently Used	یہاں پرانی فائلوں کی ایک لسٹ ہوتی ہے جن پر آپ نے کچھ عرصہ پہلے کام کیا ہوتا ہے۔ اس لسٹ میں آپ جس فائل کے نام پر کلک کریں گے وہ فائل کھل جائے گی۔
	Open	اس سے Open ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جہاں سے آپ کسی محفوظ شدہ ڈرائنگ کو کھول سکتے ہیں۔
	New from Template	اس کے ذریعے آپ پہلے سے بنے نمونے کے ڈیزائن لے کر ان میں تبدیلی کر سکتے ہیں۔
	CorelTUTOR	اس کے ذریعے آپ آن لائن ہیلپ سے مختلف قسم کے موضوعات چن سکتے ہیں۔
	What's New	کورل ڈرا کے نئے ورژن میں ہونے والی تبدیلیوں اور اضافوں کی فہرست اور ان کی وضاحت۔

نئی ڈرائنگ شروع کرنے کیلئے آپ ویلکم ونڈو میں موجود New Graphic کے آئیکان پر کلک کریں۔ ایسا کرنے کے بعد آپ کو سکرین پر کورل ڈرا کی خالی ونڈو نظر آئے گی جیسا کہ شکل نمبر

1.3 میں نظر آ رہی ہے۔



شکل نمبر 1.3 کورل ڈرا کی خالی ونڈو

ٹائٹل بار (Title Bar)

ٹائٹل بار کورل ڈرا کی ونڈو کے سب سے اوپر والے حصے میں ہوتی ہے۔ اس بار پر اس فائل کا نام ہوتا ہے جس میں آپ کام کر رہے ہوتے ہیں۔ جب اس ونڈو کا سائز چھوٹا ہوتا ہے تو آپ ٹائٹل بار پر کلک کر کے ڈریگ کرتے ہوئے ونڈو کو سکرین کے ایک حصے سے دوسرے حصے میں لے جا سکتے ہیں۔

مینو بار (Menu Bar)

مینو بار ٹائٹل بار کے بالکل نیچے ہوتی ہے اور اس پر تمام مینوز کی فہرست ہوتی ہے جن میں کورل ڈرا کی کمانڈز موجود ہوتی ہیں۔ جب کسی مینو پر کلک کیا جاتا ہے تو وہ مینو کھل جاتا ہے۔

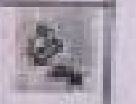
ٹول باکس (Tool Box)

ٹول باکس ڈرائنگ ونڈو کے بائیں طرف ہوتا ہے جو کہ ان تمام ٹولز پر مشتمل ہوتا ہے جن کے ذریعے آپ نئی ڈرائنگ تخلیق کرتے ہیں یا پھر پہلے سے موجود کسی ڈرائنگ میں کوئی تبدیلی لاتے ہیں۔ جب آپ ماؤس کے کرسر کو ٹول باکس میں کسی بھی ٹول پر لاتے ہیں تو ایک ٹول ٹپ (Tool Tip) ظاہر ہوتی ہے جس میں اس کی ٹول کی وضاحت ہوتی ہے۔ (دیکھئے شکل نمبر 1.3)

اب ہم آپ کو ٹول باکس میں موجود تمام ٹولز کی تفصیلات بتاتے ہیں۔

ٹیبل نمبر 1.2 مختلف ٹولز اور ان کی وضاحت

ٹول	نام	اس کا کام
	Pick ٹول	ڈرائنگ کے مختلف حصوں کو منتخب کرنے اور انہیں ادھر سے اُدھر لے جانے کیلئے۔
	Shape ٹول	ڈرائنگ کے مختلف حصوں کی اشکال میں تبدیلی کرنے کیلئے۔
	Zoom ٹول	اس کے ذریعے آپ ڈرائنگ ونڈو کو چھوٹا یا بڑا کر کے دیکھ سکتے ہیں۔
	Freehand ٹول	اس سے آپ لائنیں اور کروز بنا سکتے ہیں۔
	Smart Drawing ٹول	اس سے آپ جو اشکال بناتے ہیں انہیں کورل ڈرا کے قابل فہم اوبجیکٹس میں تبدیل کر دیا جاتا ہے۔
	Rectangle ٹول	اس ٹول کے ذریعے آپ مستطیل اور چوکور شکلیں بنا سکتے ہیں۔
	Ellipse ٹول	یہ ٹول دائرے اور بیضوی شکلیں بنانے میں آپ کی مدد کرتا ہے۔
	Basic Shapes ٹول	اس کے ذریعے آپ اشکال کا ایک مکمل سیٹ چن سکتے ہیں جن میں شش پہلو اور سہ پہلو شکلیں بھی آپ تخلیق کر سکتے ہیں۔
	Text ٹول	اس ٹول کے ذریعے آپ سکرین پر انگلش کے الفاظ تحریر کر سکتے ہیں۔
	Interactive Distortion ٹول	اس کے ذریعے آپ کسی بھی شکل کو دبا کر یا اسے کھینچ کر اس کی شکل بگاڑ سکتے ہیں۔ حتیٰ کہ آپ بل دے کر اسے مروڑ بھی سکتے ہیں۔
	Eyedropper ٹول	اس ٹول کی مدد سے آپ ڈرائنگ ونڈو میں پہلے سے موجود کسی بھی اوبجیکٹ کا رنگ منتخب کر سکتے ہیں۔
	Outline ٹول	اس سے ایک فلائی آؤٹ کھلتا ہے جس کی مدد سے آؤٹ لائن کی خصوصیات سیٹ کی جا سکتی ہیں۔

	Fill ٹول	اس سے بھی ایک فلائی آؤٹ کھلتا ہے جس کی مدد سے آپ اوبجیکٹس میں مختلف رنگ بھر سکتے ہیں۔
	Interactive Fill ٹول	اس کے ذریعے آپ مختلف اقسام کے رنگ بھر سکتے ہیں۔

ڈرائنگ ونڈو

کورل ڈرا کی ونڈو کا درمیان والا تمام حصہ ڈرائنگ ونڈو کہلاتا ہے۔ ٹول بارز ٹول باکس اور سٹیٹس بار (Status Bar) ڈرائنگ ونڈو کا حصہ نہیں ہوتے۔

نوٹ: ڈرائنگ ونڈو وہ حصہ ہوتا ہے جہاں آپ کوئی بھی ڈرائنگ تخلیق کرتے ہیں۔

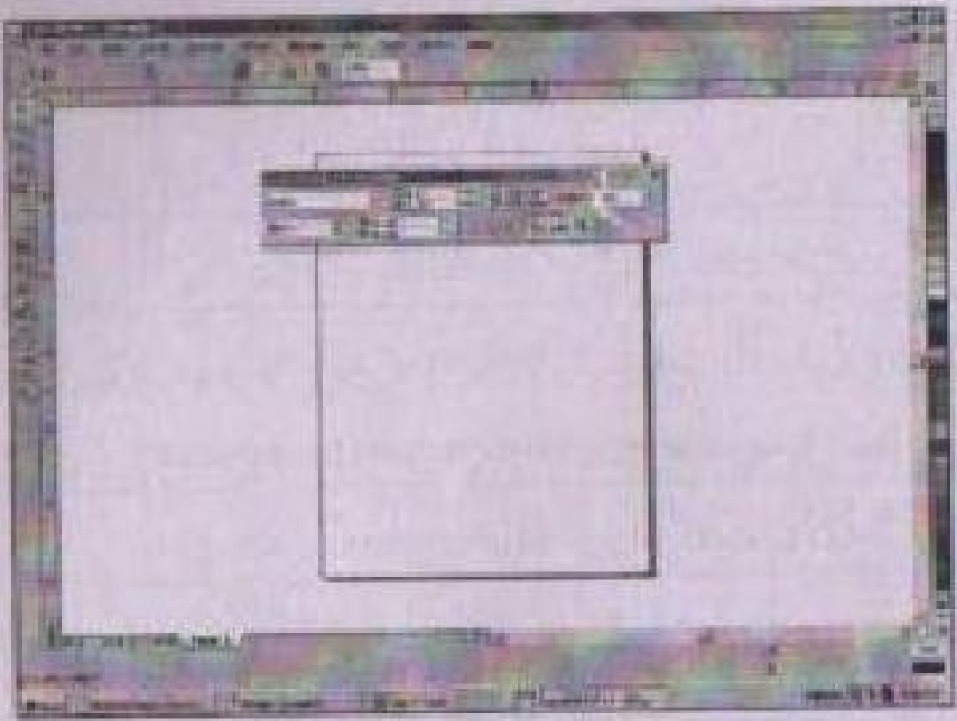
ڈرائنگ پیج

ڈرائنگ ونڈو کے درمیان میں آپ کو صفحے کی شکل کا ایک سایہ دار خالی باکس نظر آ رہا ہوگا۔ اس کو ڈرائنگ پیج کہتے ہیں۔ یہ وہ حصہ ہوتا ہے جس میں موجود اشیاء کو پرنٹ کیا جا سکتا ہے۔

جن چیزوں کو آپ پرنٹ نہیں کرنا چاہتے لیکن انہیں محفوظ رکھنا چاہتے ہیں انہیں ڈرائنگ ونڈو کے خالی حصے میں رکھ سکتے ہیں جو کہ ڈرائنگ پیج سے باہر ہوتا ہے۔ مثال کے طور پر اس کا فائدہ یہ ہوتا ہے کہ آپ نے ایک سکول کا اشتہار تیار کیا جس میں آپ نے اس سکول کے لوگوز (Logos) بھی تیار کئے۔ اب آپ ان لوگوز کو ڈرائنگ ونڈو میں محفوظ کر کے انہیں کسی اور اشتہار میں بھی استعمال کر سکتے ہیں۔ یاد رہے کہ پرنٹ صرف وہی چیز ہوگی جو ڈرائنگ پیج میں ہوگی۔

پراپرٹی بار (Property Bar)

جب آپ ڈرائنگ ونڈو میں کسی بھی چیز کو منتخب کرتے ہیں تو پراپرٹی بار آپ کو اس چیز کے متعلق معلومات فراہم کرتی ہے۔ یہ بار منتخب کردہ چیزوں کے حوالے سے مختلف ہوتی ہے۔ جب آپ نے کسی چیز کو منتخب نہ کیا ہو یا پھر ڈرائنگ ونڈو میں کوئی چیز موجود نہ ہو تو اس وقت ایک خاص پراپرٹی بار ظاہر ہوتی ہے جس میں ڈرائنگ پیج کے متعلق معلومات درج ہوتی ہیں' مثلاً صفحے کا سائز وغیرہ' جیسا کہ شکل نمبر 1.4 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 1.4 پراپرٹی بار

نوٹ: پراپرٹی بار ڈرائنگ ونڈو کے درمیان میں بھی آ سکتی ہے اور اسے سٹینڈرڈ ٹول بار کے بالکل نیچے بھی رکھا جا سکتا ہے اور ڈرائنگ ونڈو کے نیچے والے حصے میں بھی۔

پراپرٹی بار کو کورل ڈرا عموماً سٹینڈرڈ ٹول بار کے نیچے رکھتا ہے لیکن آپ اسے ایک جگہ سے دوسری جگہ لے جا سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے اسے ٹولز کے درمیان کسی بھی جگہ سے ڈریگ کرتے ہوئے ڈرائنگ ونڈو میں کہیں بھی لے جائیں اور اگر وہ ڈرائنگ ونڈو کے درمیان میں موجود ہو تو اس کی ٹائٹل بار پر کلک کر کے اسے ڈریگ کرتے ہوئے اپنی پسند کی جگہ پر لے جا سکتے ہیں' جیسا کہ شکل نمبر 1.4 میں دکھایا گیا ہے۔

فلائی آؤٹس (Flyouts)

ٹول باکس کے اندر کچھ ٹولز کے بائیں کنارے پر آپ کو تیر کے نشان نظر آ رہے ہونگے۔ اگر آپ اپنے کرسر کو ان ٹولز پر دبائے رکھیں گے تو آپ کے سامنے فلائی آؤٹس ظاہر ہو جائیں گے جن کے اندر اس ٹول سے متعلقہ مزید ٹولز موجود ہوتے ہیں۔ ٹیبل نمبر 1.3 کے ذریعے ان فلائی آؤٹس کی تفصیل بتائی جا رہی ہے۔

ٹیبل نمبر 1.3 فلائی آؤٹس اور ان کی وضاحت

فلائی آؤٹس	وضاحت
Shape edit	اس کے ذریعے آپ کے سامنے Shape' Knife' Eraser اور Free Transform کے ٹولز ظاہر ہونگے۔

Zoom ٹول	Zoom ٹول کے ذریعے آپ ڈرائنگ ونڈو میں زوم لیول تبدیل کر سکتے ہیں۔
Zoom	اس فلائی آؤٹس سے Zoom اور Pan ٹولز ظاہر ہوں گے۔
Curve	اس کے ذریعے Freehand، Bezier، Artistic media، Dimension اور Interactive connector ٹولز ظاہر ہوتے ہیں۔
Object	اس سے آپ Polygon، Spiral اور Graph ٹولز حاصل کریں گے۔
Perfect Shapes	یہ فلائی آؤٹ Basic shapes، Arrow shapes، Flowchart shapes، Star shapes اور Callout shapes ٹولز ظاہر کرتا ہے۔
Interactive tools	اس سے آپ کے سامنے Interactive blend، Interactive contour، Interactive distortion، Interactive envelope، Interactive extrude، Interactive drop shadow اور Interactive transparency ٹولز کھلیں گے۔
Eyedropper ٹول	اس سے Eyedropper اور Paintbucket کے ٹولز ظاہر ہوتے ہیں۔
Outline ٹول	اس کے ذریعے آپ کی رسائی Outline Pen ڈائیلاگ باکس، Outline Color ڈائیلاگ باکس، Color Docker ونڈو اور مختلف چوڑائیوں والی آؤٹ لائنز تک ہوگی۔
Fill	اس سے آپ Fill Color، Fountain Fill، Pattern Fill، Texture Fill، Postcript Fill ڈائیلاگ باکسز اور Color Docker ونڈو تک رسائی حاصل کریں گے۔
Interactive ٹول	اس کے ذریعے آپ Interactive fill اور Interavtive mesh کے ٹولز دیکھیں گے۔

سٹینڈرڈ ٹول بار (Standard Toolbar)

مینو بار کے نیچے سٹینڈرڈ ٹول بار ہوتی ہے جس پر مختلف کمانڈز کے آئیکان ہوتے ہیں مثال کے طور پر New، Open، Save، Print، Copy اور Paste وغیرہ کے آئیکان۔

سٹینڈرڈ ٹولز ہمیشہ ٹول بار پر نظر آتے رہتے ہیں لیکن آپ ان ٹولز کے علاوہ بھی کچھ اضافی ٹولز ظاہر کر سکتے ہیں۔

اس ٹول بار کے ساتھ ساتھ کورل ڈرا پراپرٹی بار بھی ظاہر کرتا ہے جس پر منتخب شدہ مختلف چیزوں کے لحاظ سے مختلف آپشنز ظاہر ہوتے ہیں۔ مثال کے طور پر اگر آپ نے کسی خاص شکل کو منتخب کیا ہوا ہے تو Shape Property Bar ظاہر ہوگی اور اگر آپ نے کسی ٹیکسٹ کو منتخب کیا ہوا ہے تو Text Property Bar ظاہر ہوگی۔ اب ہم ٹیبل نمبر 1.4 میں سٹینڈرڈ ٹول بار کے مختلف اجزا کو بیان کرتے ہیں۔

ٹیبل نمبر 1.4 سٹینڈرڈ ٹول بار کے مختلف ٹولز اور ان کا کام

ٹول	نام	اس کا کام
	New	ایک نئی فائل کھولنے کیلئے۔
	Open	اس کے ذریعے Open Drawing ڈائیلاگ باکس کھل جاتا ہے جس کے ذریعے آپ کے کمپیوٹر میں پہلے سے محفوظ فائل کھولی جا سکتی ہے۔
	Save	اس کے ذریعے یا تو Save Drawing ڈائیلاگ باکس کھلتا ہے جس میں آپ اپنی ڈرائنگ محفوظ کر سکتے ہیں یا پھر محفوظ ہوئی فائل میں نئے کام کو محفوظ کیا جاتا ہے۔
	Print	اس سے Print ڈائیلاگ باکس کھلتا ہے۔
	Cut	کسی منتخب کی ہوئی چیز کو وہاں سے کاٹنے کیلئے۔
	Copy	کسی منتخب کی ہوئی چیز کو وہاں سے کاپی کرنے کیلئے۔
	Paste	کسی کٹ یا کاپی کی ہوئی چیز کو ڈاکومنٹ میں پیسٹ کرنے کیلئے۔
	Undo	یہ آئیکان آپ کے آخری عمل کو کینسل کر دیتا ہے۔ اس آئیکان کے ساتھ ایک ڈراپ ڈاؤن لسٹ بھی منسلک ہوتی ہے جو آپ کو ایکشنز کی پوری سیریز کو کینسل کرنے کی اجازت دیتی ہے۔
	Redo	یہ آئیکان آپ کے ان ڈو (Undo) کئے گئے آخری عمل کو واپس لے آتا ہے۔ اس آئیکان کے ساتھ منسلک ڈراپ ڈاؤن لسٹ سے آپ ایک سے زیادہ ان ڈو کئے گئے کاموں کو واپس لا سکتے ہیں۔

Import	اس سے Import ڈائیلاگ باکس کھلتا ہے جس کے ذریعے آپ کورل ڈرا کی ڈیفالٹ فارمیٹ کے علاوہ دوسری فارمیٹس والی فائلز کو بھی اپنی ڈرائنگ میں شامل کر سکتے ہیں۔
Export	اس سے Export ڈائیلاگ باکس کھل جاتا ہے جس کے ذریعے آپ کورل ڈرا کی فائل کو کسی دوسری فارمیٹ میں ایکسپورٹ کر سکتے ہیں۔
Zoom levels	اس آئیکان میں نظر آنے والے تیر کے نشان پر کلک کرنے سے آنے والی فہرست سے آپ اپنی ڈرائنگ ونڈو کو چھوٹا یا بڑا کر کے دیکھ سکتے ہیں۔
Application Launcher	اس کے ذریعے آپ کورل کمپنی کے دوسرے پروگرام چلا سکتے ہیں۔
Corel Online	اس کے ذریعے آپ کورل کی ویب سائٹ پر پہنچ جاتے ہیں۔

نوٹ: ٹول بارز اس وقت تک سکرین پر نظر آتی رہتی ہیں جب تک انہیں خود ختم نہ کیا جائے جبکہ پراپرٹی بار آپ کے منتخب کردہ آبجیکٹ کے حوالے سے کبھی ظاہر ہوتی ہے اور کبھی ختم ہوتی ہے۔

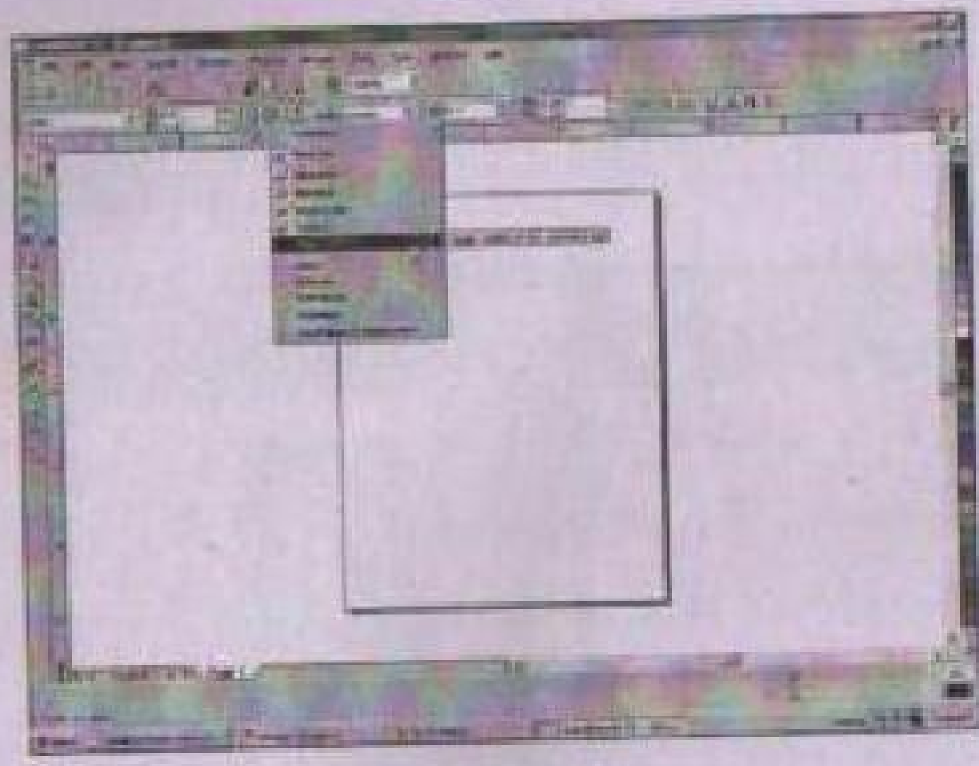
ٹول بارز کی ظاہری حالت کو کنٹرول کرنا

آپ ٹول بارز کو ڈرائنگ پیج کے اوپر کہیں بھی رکھ سکتے ہیں یا پھر انہیں سٹینڈرڈ ٹول بار کے نیچے بھی ہٹا سکتے ہیں۔ اگر آپ پراپرٹی بار کو ظاہر نہیں کرنا چاہتے تو اس پر رائٹ کلک کریں اور کھلنے والے مینو میں موجود Property Bar آپشن پر کلک کر دیں۔

ٹول بارز کی ظاہری حالت کو کنٹرول کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

-1 سٹینڈرڈ ٹول بار یا پھر موجودہ پراپرٹی بار پر رائٹ کلک کریں۔ آپ کے سامنے ٹول بارز کی ایک فہرست نمودار ہوگی۔

-2 اب اس ٹول بار کے نام پر کلک کریں جسے آپ سکرین پر ظاہر کرنا چاہتے ہیں۔ ٹول بار اس وقت سکرین پر نظر آتی ہے جب مینو میں اس ٹول بار کے نام کے ساتھ چیک مارک (Check mark) نظر آتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 1.5 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 1.5

نوٹ: جب آپ Text ٹول بار کو ظاہر کرنے کیلئے چیک (Check) کرتے ہیں تو یہ سکرین پر نظر آئے گی چاہے آپ نے ٹیکسٹ کو منتخب کیا ہو یا نہ۔ اگر آپ کسی ایسے کام میں مصروف ہیں جس میں ٹیکسٹ پر بے شمار کام کرنا ہو تو آپ کو چاہیے کہ Text ٹول بار (یا Property Bar جو کہ بنیادی طور پر ایک ہی چیز ہے) کو سکرین پر ظاہر رکھیں۔

ٹول بار کو سکرین کے کسی کنارے پر جمانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

-1 ٹول بار کے بارڈر پر کلک کریں اور ڈریگ کرتے ہوئے ڈرائنگ ونڈو کے کنارے تک لے جائیں یہاں تک کہ اس کی شکل تبدیل ہو جائے۔

-2 اب ماؤس کے بٹن کو چھوڑ دیں۔

ٹول بار کو ڈرائنگ ونڈو میں کسی بھی جگہ پر رکھنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

-1 ٹول بار پر ٹولز کے درمیان والی جگہ پر کلک کریں (ٹولز پر کلک نہ کریں)۔

-2 ڈریگ کرتے ہوئے ڈرائنگ ونڈو پر کہیں بھی لے جائیں اور ماؤس کے بٹن کو چھوڑ دیں۔

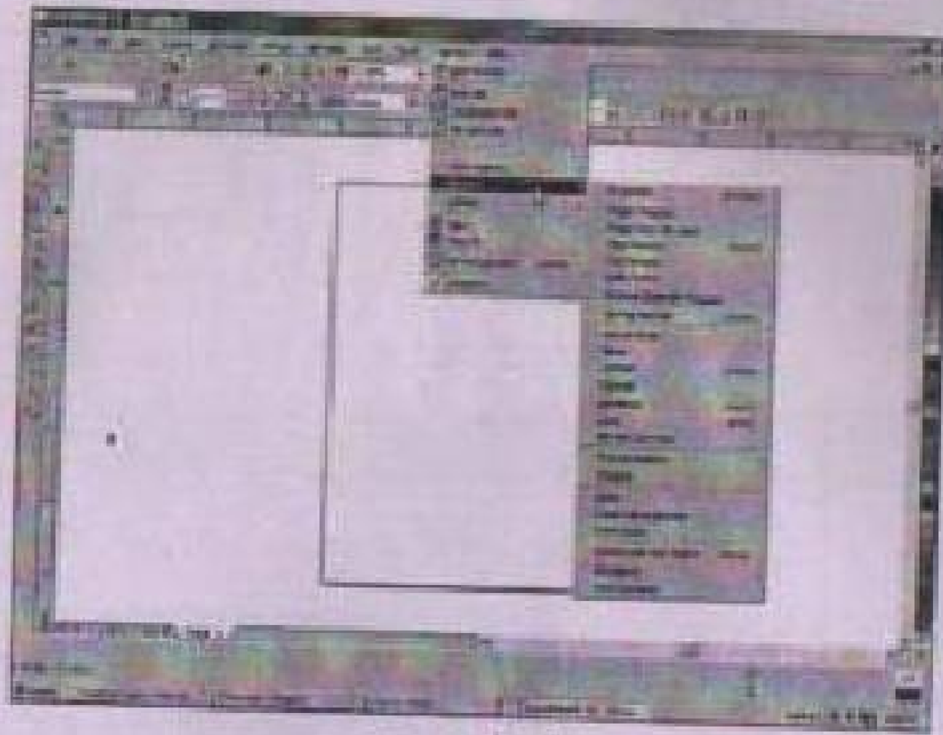
ڈاکر (Docker) ونڈوز کے ساتھ کام کرنا

ڈاکر ونڈوز عام ڈائیلاگ باکسز کی طرح ہوتی ہیں لیکن زیادہ اہمیت کی حامل ہیں۔ یہ اس وقت تک سکرین پر رہتی ہیں جب تک انہیں بند نہ کر دیا جائے۔ اس کے ذریعے آپ کی مطلوبہ کمانڈز تک رسائی آسان اور تیز ہو جاتی ہے۔

Dockers سب مینو میں موجود ڈاکرز کی لسٹ دیکھنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

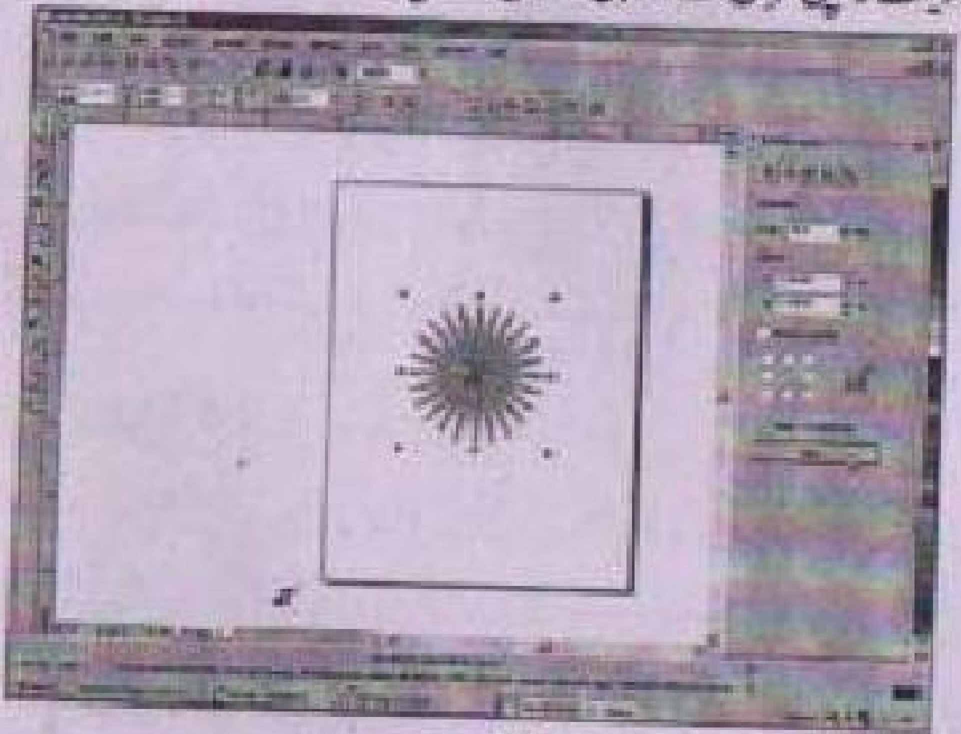
-1 مینو بار میں Windows کے مینو پر کلک کریں اور ظاہر ہونے والی فہرست میں سے

Dockers پر اپنے کرسر کو لے کر آئیں تو ڈاکرز کی ایک فہرست نمودار ہوگی جیسا کہ شکل نمبر 1.6 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 1.6

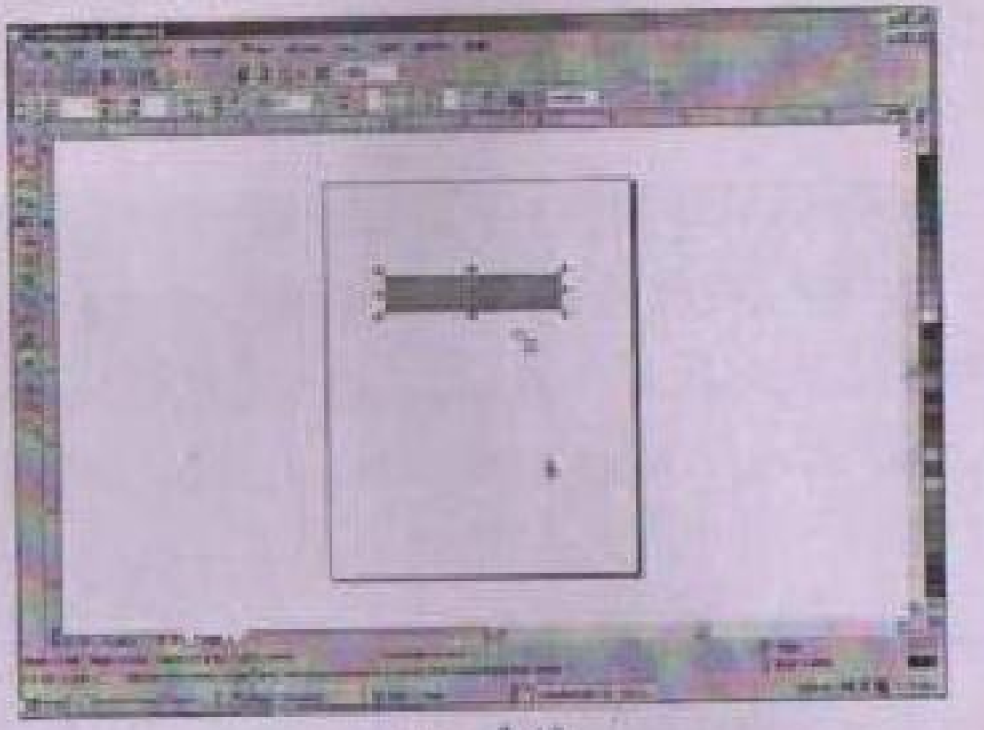
مثال کے طور پر شکل نمبر 1.7 میں آپ Transformation ڈاکر ونڈو کو کورل ڈرا میں دیکھ رہے ہیں۔ اس ڈاکر کے ذریعے کسی اوبجیکٹ کو اپنی مرضی سے گھمایا جاسکتا ہے۔ مطلوبہ ڈگری درج کرنے کے بعد جب Apply بٹن پر کلک کرتے ہیں تو اوبجیکٹ اس کے مطابق گھوم جاتا ہے لیکن اس کے بعد ونڈو وہاں سے غائب نہیں ہوجاتی بلکہ وہاں موجود رہتی ہے اور اس کے ذریعے مختلف ڈگریز لگا کر اوبجیکٹ کو اپنی مرضی کے مطابق ڈھال سکتے ہیں۔



شکل نمبر 1.7

سٹیٹس بار (Status Bar)

سٹیٹس بار ڈرائنگ ونڈو کے نیچے واقع ہوتی ہے۔ یہ بار منتخب شدہ چیز کے متعلق اہم معلومات مہیا کرتی ہے۔ سٹیٹس بار آپکو یہ بتاتی ہے کہ منتخب شدہ چیز کس قسم کی ہے اور کون سا رنگ اس میں بھرا ہوا ہے۔ مثال کے طور پر شکل نمبر 1.8 میں سٹیٹس بار آپ کو بتا رہی ہے کہ منتخب شدہ چیز مستطیل (Rectangle) ہے اور اس میں پیلا (Yellow) رنگ بھرا ہوا ہے۔ یہ بار اس وقت بہت زیادہ فائدہ مند ہوتی ہے جب آپ ایک ایسی ڈرائنگ بنا رہے ہوتے ہیں جس میں سینکڑوں اجزا ہوتے ہیں۔ سٹیٹس بار آپ کو بالکل درست بتاتی ہے کہ کون سا جز منتخب کیا گیا ہے۔



شکل نمبر 1.8

سٹیٹس بار آپ کو کرسر کے مقام کے بارے میں x اور y کے اشتراک سے بتاتی ہے جو کہ سکرین کے انتہائی بائیں جانب نظر آ رہا ہوتا ہے۔

☆ x کی مقدار (پہلی والی) کرسر کے ڈرائنگ پیج کے بائیں کنارے سے فاصلے کو ظاہر کرتی ہے۔

☆ y کی مقدار (دوسرے والی) کرسر کی ڈرائنگ پیج کے نیچے والے کنارے سے فاصلے کو ظاہر کرتی ہے۔

سٹیٹس بار آپ کو یہ بھی بتاتی ہے کہ آپ کون سی لیئر (Layer) پر کام کر رہے ہیں۔ (کورل ڈرا کی پیچیدہ فائلیں ایک سے زیادہ لیئرز پر مشتمل ہو سکتی ہیں۔) (دیکھئے شکل نمبر 1.8)

کورل ڈرا کا ویو (View)

کورل ڈرا میں کام کرتے ہوئے آپ ڈرائنگ پیج کو دیے گئے پانچ طرح کے ویوز (Views) میں سے کسی ایک میں دیکھ سکتے ہیں۔ کورل ڈرا میں استعمال ہونے والے مختلف

اوبجیکٹس کمپیوٹر کے بہت زیادہ ریسورسز استعمال کرتے ہیں اور جب سکرین اس طرح کے بہت سارے اوبجیکٹس سے بھر جاتی ہے تو اس میں تبدیلی کرنے کا عمل سست بھی ہو سکتا ہے۔ کم کوالٹی کے ویو سے سپیڈ بڑھ سکتی ہے اور زیادہ کوالٹی کے ویو سے سپیڈ کم ہو سکتی ہے۔ یہاں پر ہم کم کوالٹی سے شروع کر کے تمام ویوز کے بارے میں بیان کرتے ہیں۔

☆ **Simple Wireframe:** یہ صرف اوبجیکٹس کی آؤٹ لائن دکھاتا ہے۔

☆ **Wireframe:** یہ آؤٹ لائنز کے ساتھ ساتھ شیڈز اور ایسی بٹ میپ تصاویر دکھاتا ہے جو ایک ہی رنگ کی ہوں۔

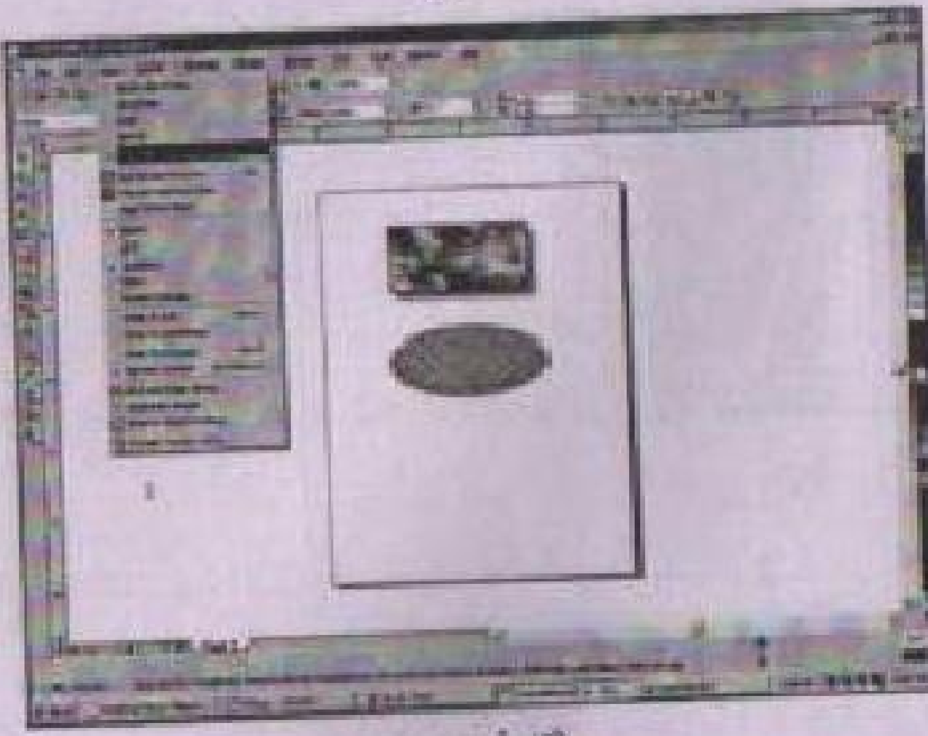
☆ **Draft:** یہ اوبجیکٹس میں بھرے ہوئے رنگوں اور بٹ میپ تصاویر کو کم ریزولوشن میں دکھاتا ہے۔

☆ **Normal:** یہ ویو تمام رنگ اور بٹ میپ تصاویر کو پوری کوالٹی میں ظاہر کرتا ہے۔

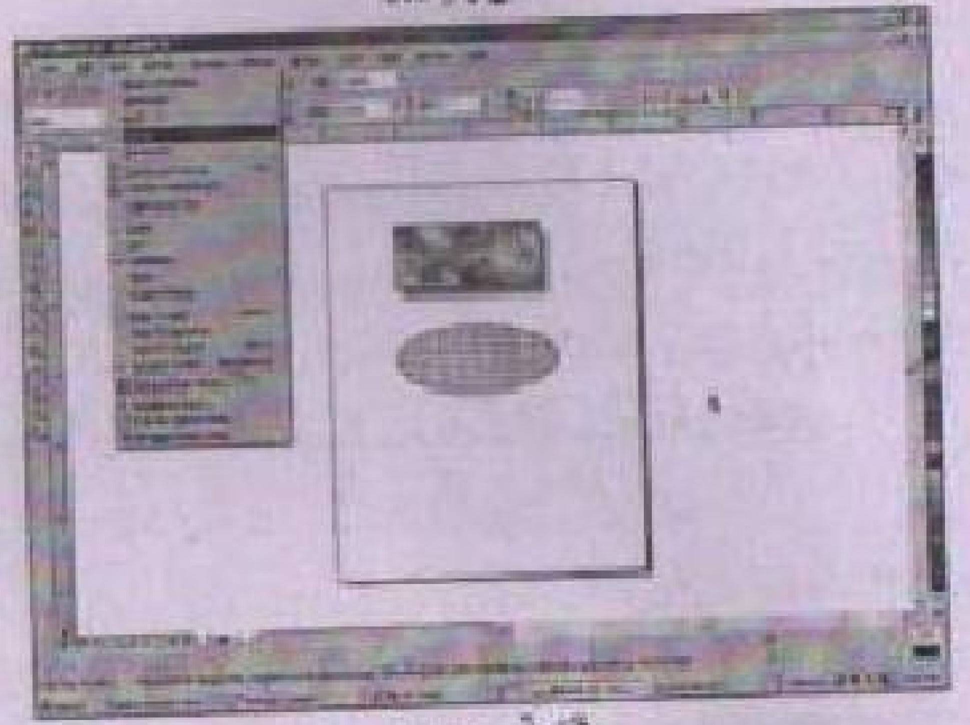
☆ **Enhanced:** یہ ویو بھی تمام چیزوں کو ہائی ریزولوشن کی شکل میں دکھاتا ہے۔

شکل نمبر 1.9 سے لیکر شکل نمبر 1.12 تک میں موجود ڈرائنگ ایک ہی طرح کی ہیں لیکن ویوز کو بدل بدل کر دکھایا گیا ہے۔ جب آپ Normal ویو میں دکھائی فائل کو ریفریش کریں گے تو وہ Simple Wireframe میں دکھائی فائل سے زیادہ وقت لے گی۔

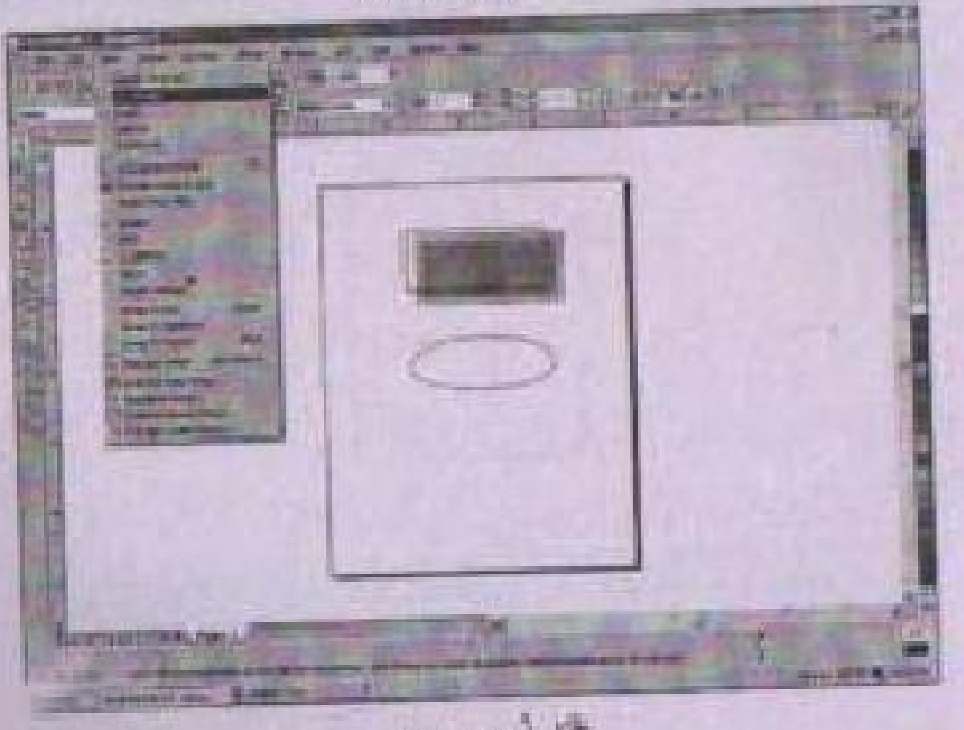
کورل ڈرا میں ڈیفالٹ کے طور پر Enhanced ویو منتخب کیا گیا ہوتا ہے۔ Enhanced ویو آپ کی ڈرائنگ کا صاف اور کم دانتوں والا ویو پیش کرتا ہے لیکن یہ Normal ویو کی نسبت ڈرائنگ میں ہونے والی تبدیلیوں کا رد عمل دینے میں سست ہے۔ اپنے کمپیوٹر کی رفتار اور اس میں موجود میموری کی مقدار کے مطابق آپ Normal ویو کو استعمال کرتے ہوئے ویو کے تجربات کر سکتے ہیں۔ جب آپ ایسی ڈرائنگز کے ساتھ کام کر رہے ہوں جو آپ کی سکرین کی ریزولوشن کو سست کر دیں تو Draft ویو میں کام کریں اور اگر یہ بھی ممکن نہ ہو تو Wireframe میں کام کریں۔



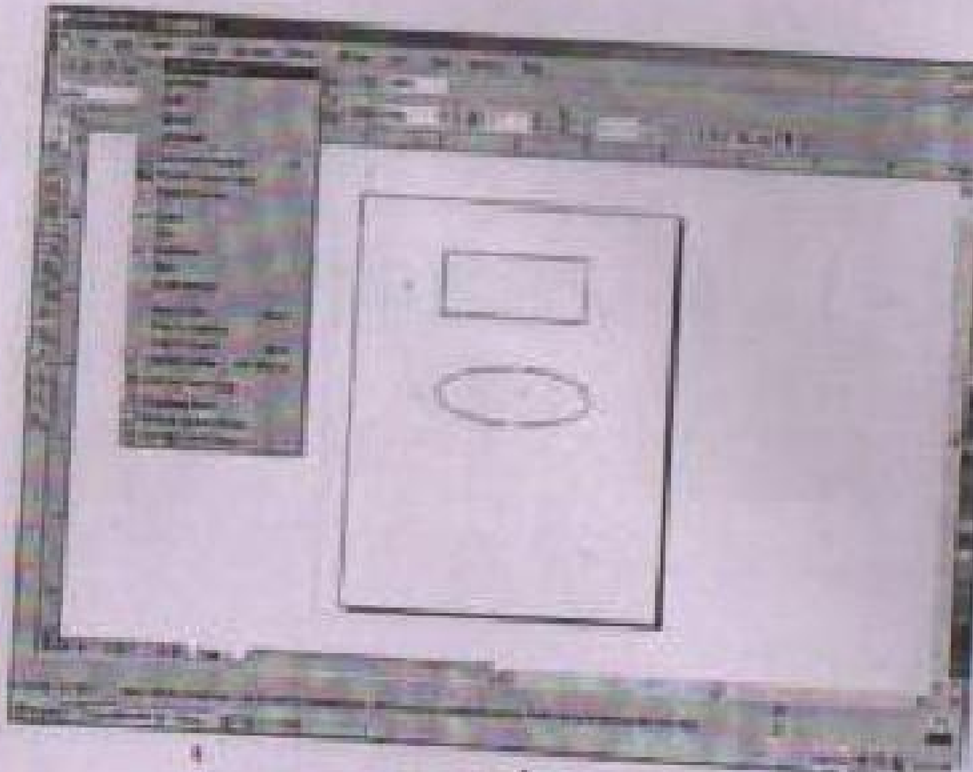
شکل نمبر 1.9



شکل نمبر 1.10



شکل نمبر 1.11



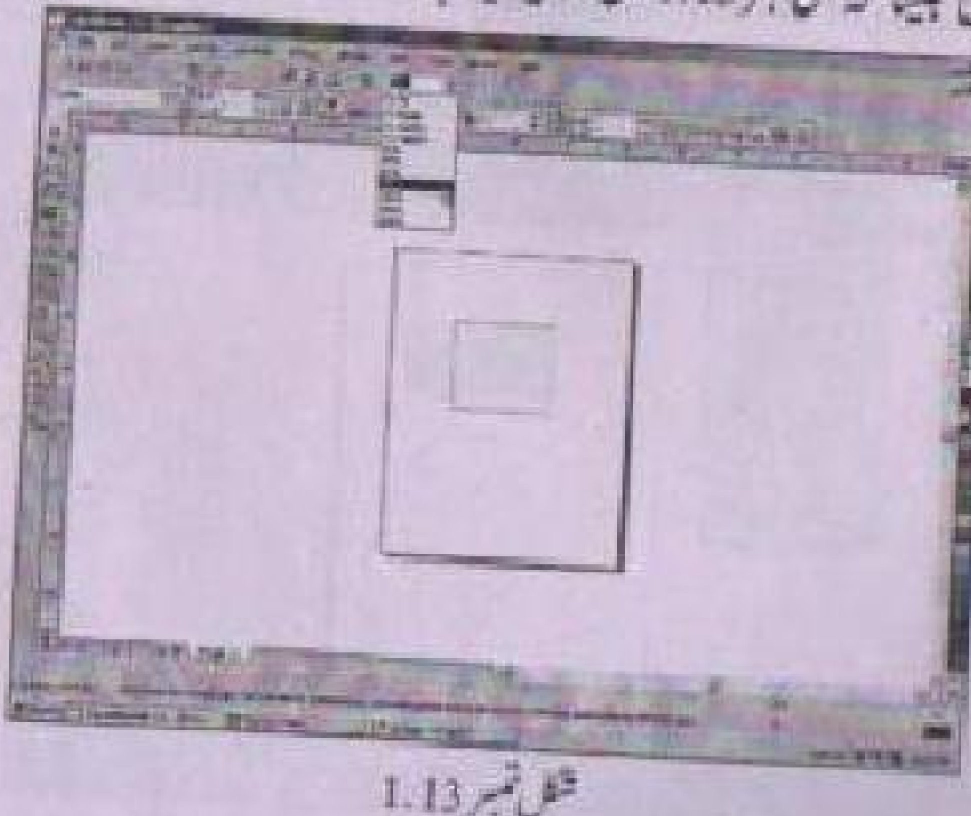
شکل نمبر 1.12

ڈرائنگ ونڈو کو چھوٹا بڑا اور ادھر سے ادھر کرنا

کورل ڈرا کے اندر یہ سہولت موجود ہے کہ آپ ڈرائنگ ونڈو کو چھوٹا یا بڑا کر کے دیکھ سکتے ہیں اور اس کو Pan ٹول کے ذریعے ادھر سے ادھر کر سکتے ہیں۔ Zoom ٹول ایک عدسے کی مانند کام کرتا ہے جس کے ذریعے آپ چھوٹی سی چھوٹی چیز کو بڑا کر کے دیکھ سکتے ہیں اور ونڈو کو چھوٹا کر کے تمام ڈرائنگ ایریا بھی دیکھا جا سکتا ہے۔ آپ زوم کے مختلف لیول چن سکتے ہیں۔

زوم کی مختلف مقداریں سیٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- سٹینڈرڈ ٹول بار پر موجود Zoom Levels ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے مطلوبہ زوم لیول پر کلک کریں جیسا کہ شکل نمبر 1.13 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 1.13

2- متبادل کے طور پر آپ ٹول باکس میں سے Zoom کے ٹول پر کلک کریں اور ڈرائنگ ونڈو کے جس حصے کو بڑا کر کے دیکھنا چاہتے ہیں وہاں پر کلک کریں۔

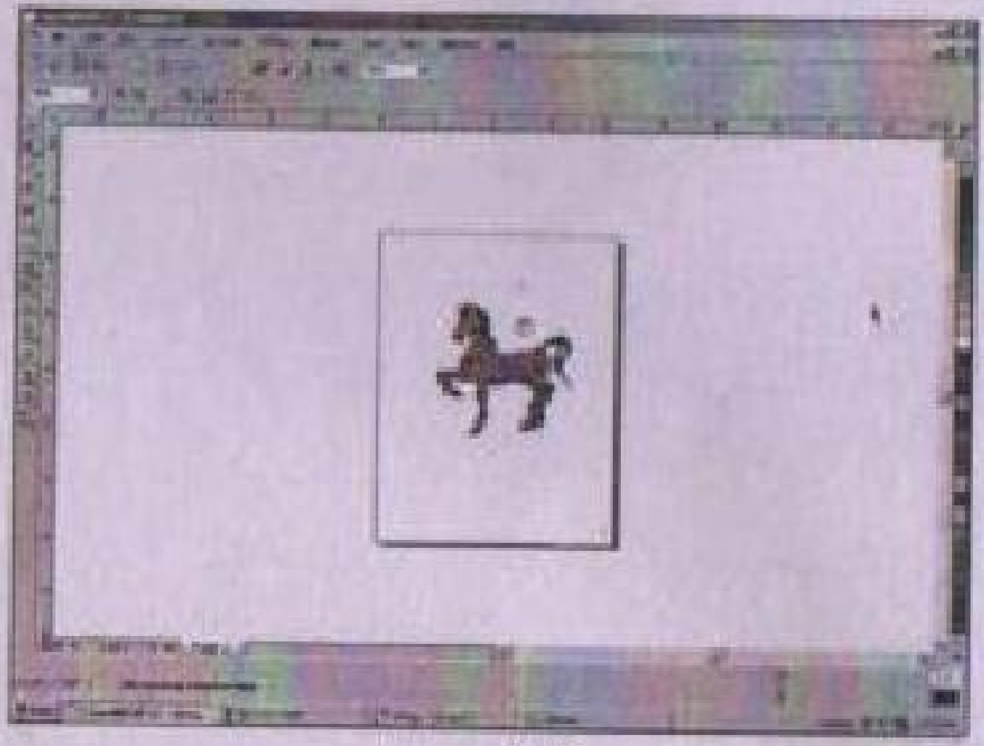
3- آپ کی بورڈ پر F3 کے بٹن کو دبا کر بڑے ویو کو چھوٹا کر سکتے ہیں۔

4- ٹول باکس میں موجود Zoom ٹول کا ایک فلائی آؤٹ بھی ہے اور جب آپ اس آئیکان پر ماؤس کے بٹن کو دبائے رکھتے ہیں تو فلائی آؤٹ کھلتا ہے جس میں سے Zoom ٹول یا پھر Pan ٹول چن سکتے ہیں۔

Pan ٹول کے ذریعے آپ ڈرائنگ ونڈو کو ادھر سے ادھر کر سکتے ہیں۔ Pan ٹول کا کرسر ایک ہاتھ کی مانند ہوتا ہے اور Zoom ٹول کا کرسر ایک عدسے کی مانند ہوتا ہے۔

Pan ٹول کو استعمال کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Zoom فلائی آؤٹ کو کھولئے اور Pan ٹول پر کلک کریں جیسا کہ شکل نمبر 1.14 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 1.14

2- ڈرائنگ ونڈو میں اس وقت تک ڈریگ کرتے رہیں جب تک آپ کا مطلوبہ ایریا سامنے نہیں آ جاتا۔

نوٹ: Pan اور Zoom ٹولز سے آپ کی ڈرائنگ پر کوئی اثر نہیں پڑتا بلکہ یہ آپ کی ڈرائنگ کے مختلف حصوں کو مختلف زاویوں سے دکھاتے ہیں۔

باب نمبر 2

بنیادی ڈرائنگ

تعارف

ایک سادہ لائن بنانا کسی بھی ڈیزائنر کے سیکھنے کا نقطہ آغاز ہوتا ہے۔ ایک عام سا دائرہ، چھوٹی سی مستطیلی شکل یا پھر ایک ستارے کو تخلیق کرنا ہی ابتدائی ڈرائنگ کا حصہ ہے۔ ہم اپنی ڈرائنگ کا آغاز اسی سے ہی کریں گے۔

کورل ڈرا میں ایسے ٹولز موجود ہیں جو لائنیں، دائرے، مستطیل، چوکور، ستارے اور مختلف شکلیں بنانے میں آپ کی مدد کرتے ہیں۔ ان ٹولز کے کورل ڈرا میں اپنے قوانین ہیں۔ اس باب میں آپ انہی ٹولز کو استعمال کرتے ہوئے لائنیں اور دوسری آڑھی ترچھی لکیریں بنانا سیکھیں گے۔ ان کے علاوہ کورل ڈرا 12 آپ کو مختلف قسموں کے خصوصی ایفیکٹس بھی مہیا کرتا ہے جن کو استعمال کر کے آپ اپنی بنائی ہوئی ڈرائنگ کو مزید خوبصورت اور دیدہ زیب بنا سکتے ہیں۔

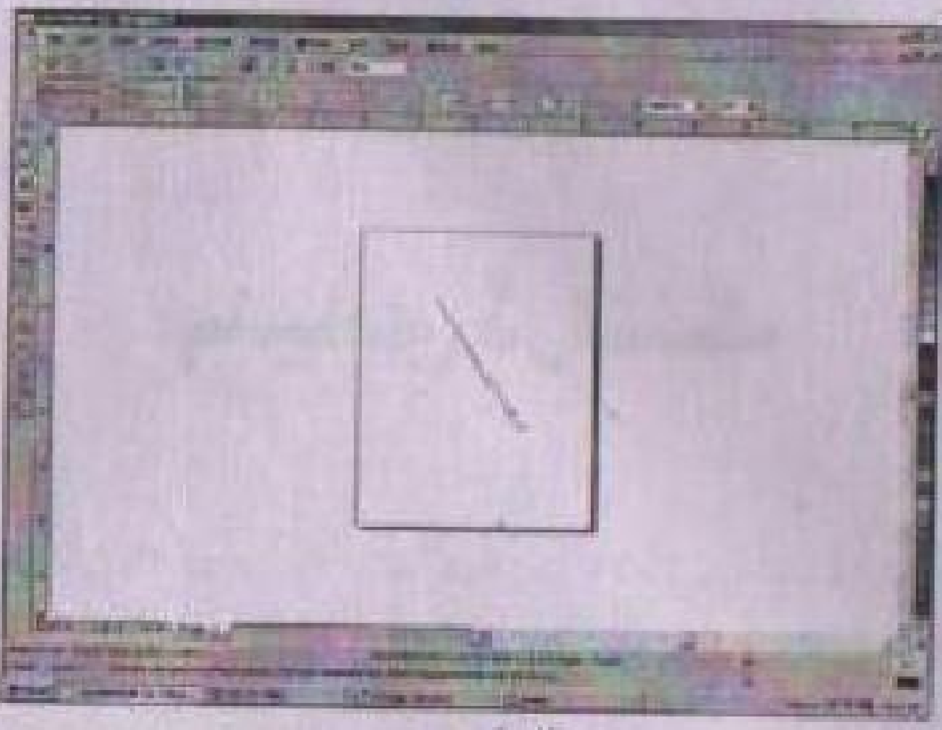
لائنوں کے ساتھ کام کرنا

تمام اقسام کی ڈرائنگ میں لائنوں کا کردار بنیادی حیثیت کا حامل ہوتا ہے۔ اسی لئے سب سے پہلے آپ کو لائنوں کو تخلیق کرنا سیکھنا ہوگا بجائے اس کے کہ آپ کو ایک پیچیدہ ڈرائنگ سکھا دی جائے۔ کورل ڈرا 12 کئی طرح کی لائنیں بنانے میں آپ کی مدد کرتا ہے جن میں سیدھی لائنیں، فری ہینڈ (Freehand) لائنیں، خط طلی کی لائنیں اور Bezier لائنیں آپ بنا سکیں گے۔

سیدھی لائن بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- ٹول باکس میں موجود Curve فلائی آؤٹ کھول کر اس میں سے Freehand ٹول منتخب کریں۔

2- اب ڈرائنگ ونڈو پر جہاں سے آپ لائن کو شروع کرنا چاہتے ہیں وہاں پر کلک کریں۔ اس کے بعد جہاں پر آپ لائن کو ختم کرنا چاہتے ہیں وہاں پر کلک کریں۔ آپ دیکھیں گے کہ ان دونوں پوائنٹس کے درمیان ایک سیدھی لائن نمودار ہوگی ہے جیسا کہ شکل نمبر 2.1 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 2.1

3- کی بورڈ پر موجود Ctrl بٹن کو دبا کر آپ 15 ڈگری زاویہ کے اضافے کے ساتھ لائنیں بنا سکتے ہیں۔ اس طرح سے آپ 0° 15° 30° 45° 60° 75° اور 90 ڈگری زاویہ پر سیدھی لائنیں بنا سکتے ہیں۔ یہ طریقہ آپ کیلئے سیدھی اور متوازی لائنیں بنانے میں انتہائی مددگار ہوگا۔ اس کیلئے آپ کو شروع کے مقام سے کلک کرنے کے بعد Ctrl بٹن دبائے رکھنا ہوگا۔ اس کے بعد آپ دیکھیں گے کہ لائن اوپر دی گئی ڈگریز کے مطابق بدل رہی ہے۔ Ctrl کا بٹن دبانے کے بعد آپ اپنی مرضی کے آخری مقام پر کلک نہیں کر سکتے ہیں۔

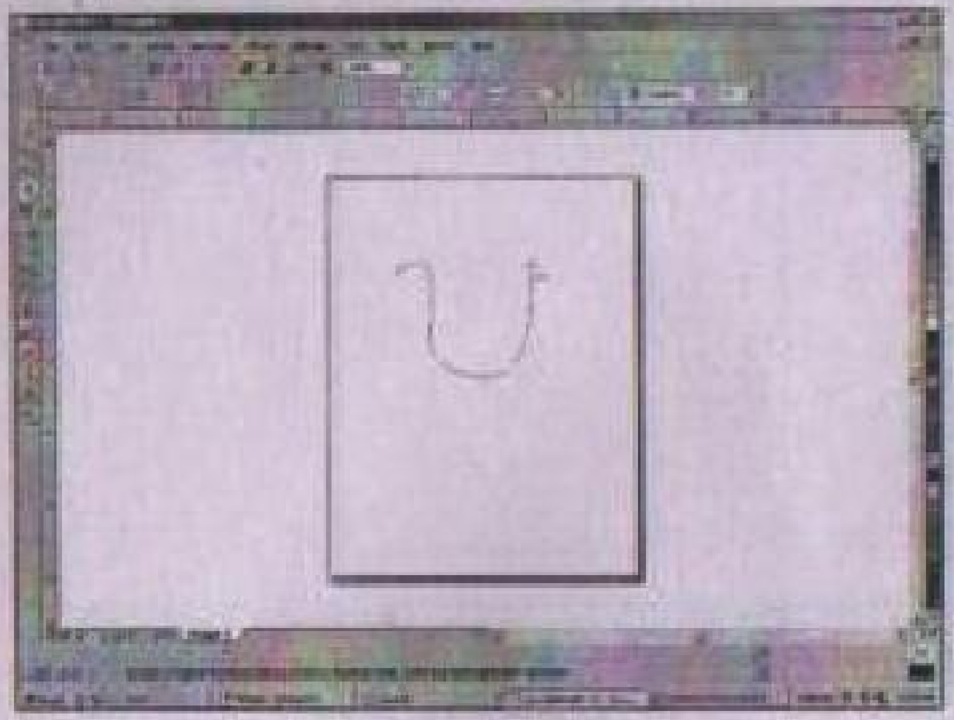
کروز (Curve) بنانا

کورل ڈرا 12 آپ کو آڑھی ترچھی لائنیں (کروز) بنانے کے لیے مختلف آپشنز دیتا ہے جن میں فری ہینڈ (Freehand) کروز سب سے آسان اور سادہ ہے۔ اس لیے ہم سب سے پہلے یہی کروز بنانا سیکھیں گے۔

نوٹ: اسے فری ہینڈ کروز کا نام اس لیے دیا گیا ہے کہ یہ دیکھنے میں ہاتھ سے کی گئی ڈرائنگ سے حد درجہ مماثلت رکھتی ہے۔

فری ہینڈ کروز بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Curve فلائی آؤٹ پر کلک کر کے Freehand ٹول منتخب کریں۔ ڈرائنگ پیج پر کلک کرنے کے بعد اسے ڈریگ کرتے ہوئے اپنی مرضی کی آڑھی ترچھی لائن بنائیں جیسا کہ شکل نمبر 2.2 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 2.2

بیزئیر (Bezier) لائنیں اور کروز

ایسی لائن جسے ایک ایک کر کے نوڈز (Nodes) کا اضافہ کرنے سے بنایا جاتا ہے بیزئیر لائن کہلاتی ہے۔ ایسی لائنوں کو Bezier ٹول کے ذریعے تخلیق کیا جاتا ہے۔ یہ لائنیں کئی نوڈز یا پوائنٹس پر مشتمل ہوتی ہیں۔ ان پوائنٹس کی مدد سے آپ اپنی مرضی سے لائنوں کی شکل کو تبدیل کر سکتے ہیں۔ ان کا سب سے بڑا فائدہ یہ ہے کہ ڈرائنگ بنا لینے کے بعد بھی آپ اس میں ردوبدل کر سکتے ہیں۔

نوٹ: بیزئیر کروز کا نام فرانس کے ایک انجینئر کے نام پر ہے جس نے 1970 میں ان کی علم ریاضی کے رو سے تھیوری پیش کی تھی۔

بیزئیر لائن بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- ٹول باکس میں سے Curve فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Bezier ٹول منتخب کریں۔

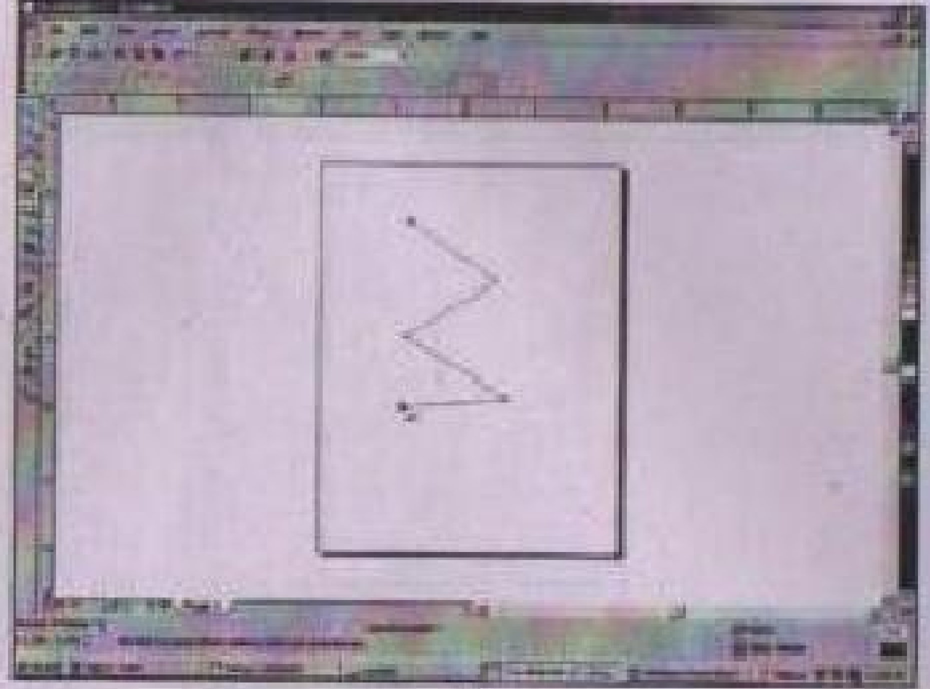
2- ڈرائنگ پیج پر جہاں آپ لائن شروع کرنا چاہتے ہیں وہاں پر کلک کریں اور پھر اپنی مرضی کی سمت میں کلک کرتے جائیں' جیسا کہ شکل نمبر 2.3 میں دکھایا گیا ہے۔

بیزئیر کروز بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

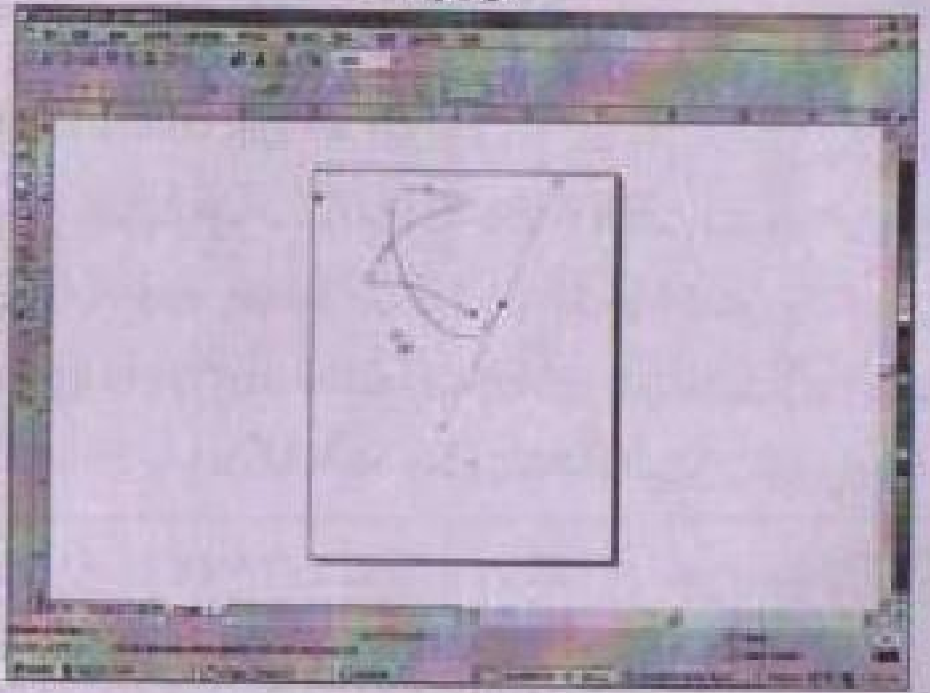
1- Curve فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Bezier ٹول منتخب کریں۔

2- ڈرائنگ ونڈو میں کسی جگہ پر کلک کریں۔

3- پھر کروز کو شکل دینے کیلئے ڈریگ کریں۔ Bezier ٹول کو استعمال کرتے ہوئے شکل نمبر 2.4 میں دکھائی گئی ڈرائنگ جیسی ڈرائنگ بنائیں۔



شکل نمبر 2.3



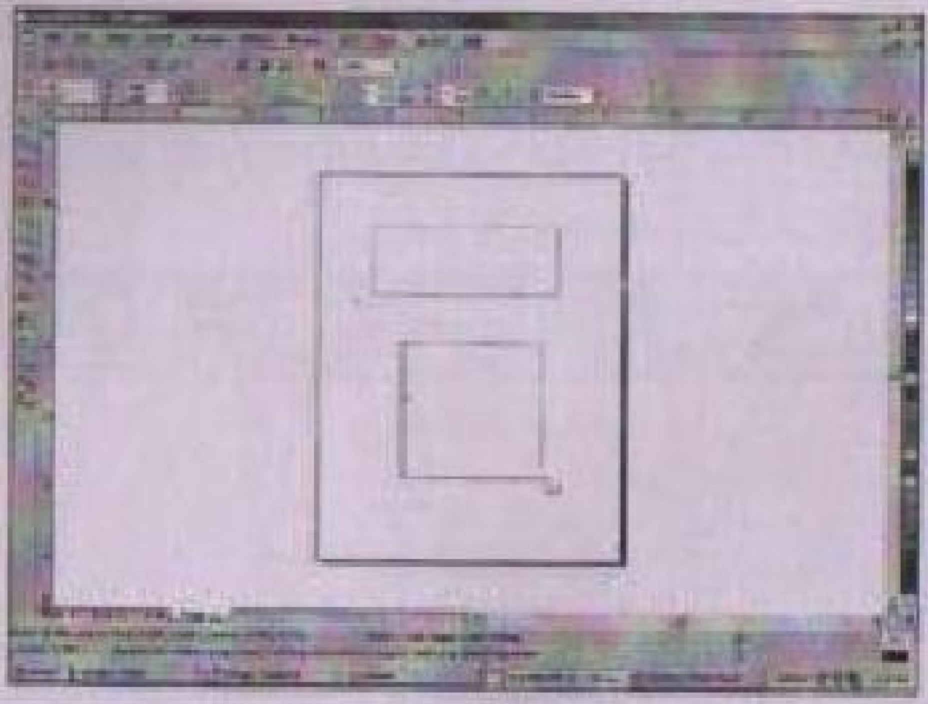
شکل نمبر 2.4

مستطیلی اور چوکور اشکال

مستطیلی اور چوکور اشکال بنانے کیلئے تقریباً ہر سافٹ ویئر میں سہولت موجود ہوتی ہے لیکن کورل ڈرا 12 نے اس کو مزید آسان بنا دیا ہے۔

مستطیل بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- ٹول باکس میں Rectangle پر کلک کریں اور جہاں سے آپ مستطیل شروع کرنا چاہتے ہیں وہاں پر کلک کریں اور ڈریگ کرتے ہوئے وہاں تک ماؤس کو لائیں جہاں آپ مستطیل ختم کرنا چاہتے ہیں جیسا کہ شکل نمبر 2.5 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 2.5

-2 ایک اور طریقے سے آپ مستطیل شکل بنا سکتے ہیں وہ اس طرح کہ اگر آپ Rectangle ٹول پر ڈبل کلک کریں گے تو ڈرائنگ پیج کے سائز کی مستطیل بن جائے گی۔

چوکور شکل بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

-1 Rectangle ٹول پر کلک کریں۔

-2 کی بورڈ پر Ctrl بٹن کو دبائے رکھیں اور ڈرائنگ ونڈو پر کلک کرکے ماؤس کو ڈریگ کرتے ہوئے اپنی مرضی کے سائز کی چوکور شکل بنا کر ماؤس کا بٹن چھوڑ دیں جیسا کہ شکل نمبر 2.5 میں دکھایا گیا ہے۔

دائرے اور بیضوی اشکال

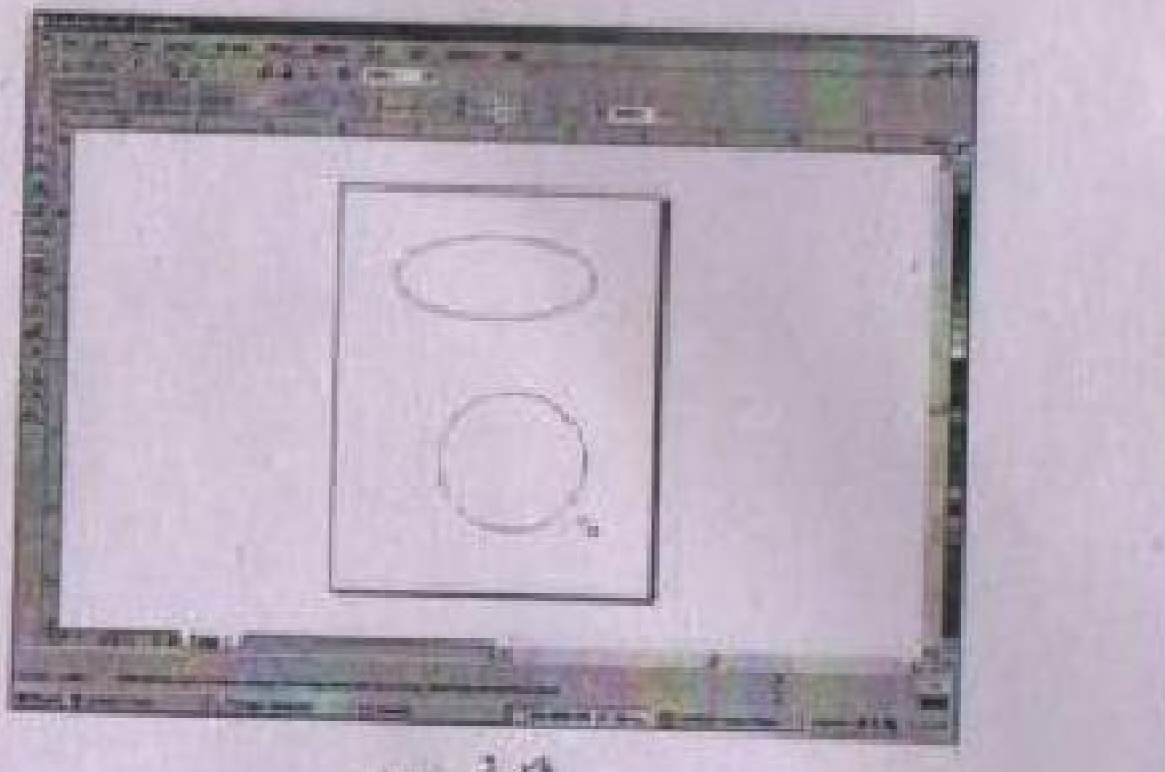
دائرے اور بیضوی اشکال کو بھی تخلیق کرنا کورل ڈرا 12 نے انتہائی آسان بنا دیا ہے۔

بیضوی شکل بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

-1 ٹول باکس میں سے Ellipse ٹول پر کلک کریں اور ڈرائنگ ونڈو پر ڈریگ کرتے جائیں یہاں تک کہ آپ کی پسند کی بیضوی شکل بن جائے۔ (شکل نمبر 2.6 دیکھیں۔) جب تک آپ ماؤس کا بٹن نہیں چھوڑیں گے بیضوی شکل اپنا سائز بڑھاتی جائے گی۔

-2 اگر آپ ڈریگ کرنے کے عمل کے دوران Shift بٹن کو دبائے رکھیں گے تو جس جگہ سے آپ نے بیضوی شکل بنانے شروع کی ہوگی وہ بیضوی شکل کا مرکز بن جائے گا۔

دائرہ بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:



شکل نمبر 2.6

1- Ellipse ٹول کو منتخب کریں، Ctrl دبائیں اور ڈرائنگ ونڈو میں اس وقت تک ڈرائنگ کریں جب تک آپ کے مطلوبہ سائز میں دائرہ نہیں بن جاتا۔

2- اگر آپ کی بورڈ پر Ctrl کے بٹن کے علاوہ Shift بٹن کو بھی ساتھ ہی دبائے رکھیں گے تو دائرہ درمیان سے بننا شروع ہوگا۔

کثیر الزاویہ اشکال اور ستارے

کثیر الزاویہ (Polygon) شکل ہر وہ شکل ہوتی جو تین یا اس سے زیادہ سائیڈوں کی بند شکل ہو۔ کورل ڈرا 12 Polygon ٹول کے ذریعے یہ سہولت مہیا کرتا ہے کہ آپ کثیر الزاویہ اشکال بنا سکیں۔ اس کے علاوہ اس ٹول کے ذریعے ستارے بھی بنائے جاسکتے ہیں۔

کثیر الزاویہ شکل بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

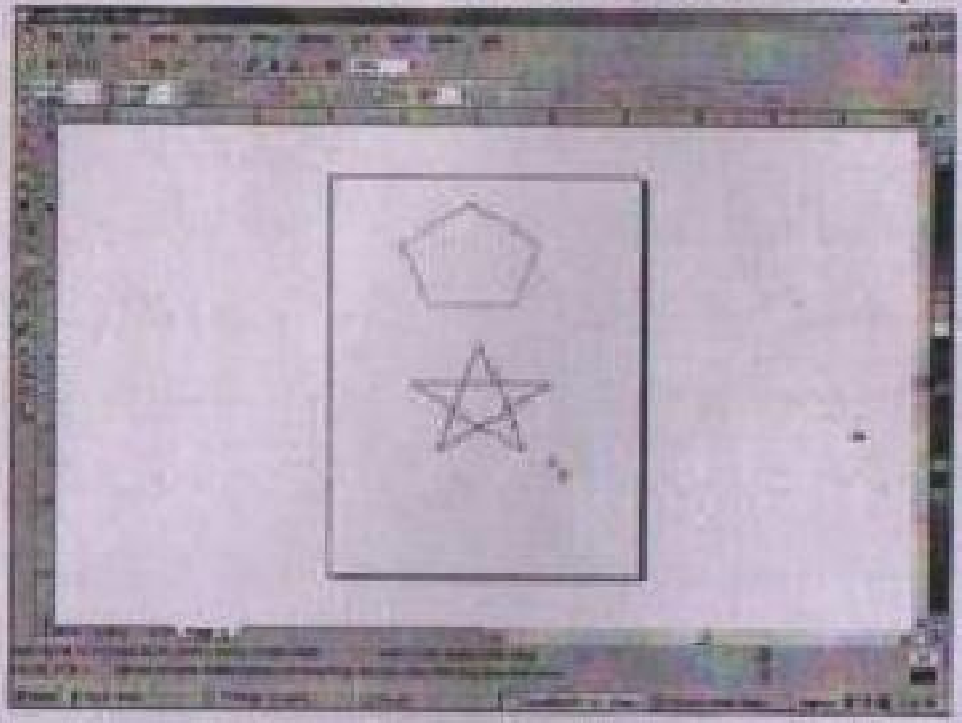
1- Object فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Polygon ٹول منتخب کریں۔ ڈرائنگ ونڈو میں کلک کرکے ڈریگ کرتے ہوئے اپنی مطلوبہ سائز کی شکل بنائیں اور اس کے بعد ماؤس کا بٹن چھوڑ دیں، جیسا کہ شکل نمبر 2.7 میں دکھایا گیا ہے۔ ڈیفالٹ کے طور پر Polygon ٹول پانچ سائیڈوں والی شکل بناتا ہے جسے پینٹاگون (Pentagon) کہا جاتا ہے۔

2- اگر آپ پینٹاگون سے ہٹ کر کوئی شکل بنانا چاہتے ہیں تو ڈرائنگ ونڈو کے اوپر والے حصے میں ظاہر ہونے والی پراپرٹی بار میں اتنی سائیڈوں کی تعداد لکھئے جتنی آپ چاہتے ہیں۔ اس کے بعد کی بورڈ پر Enter کا بٹن دبا دیں۔

3- اگر آپ ڈریگ کے عمل کے دوران Shift بٹن دبائے رکھیں گے تو کثیر الزاویہ شکل درمیان

سے بننا شروع ہوگی۔

4- اگر آپ ڈریگ کے عمل کے دوران Ctrl بٹن دبائے رکھیں گے تو کثیر الزاویہ شکل ایک ہی سائز میں چاروں طرف سے بڑی ہوتی چلی جائے گی۔



شکل نمبر 2.7

ستارہ بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Object فلائی آؤٹ پر کلک کرکے Polygon ٹول منتخب کریں۔ اس کے بعد پراپرٹی بار پر Star بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 2.7)۔ اب ڈرائنگ ونڈو میں کلک کرکے ڈریگ کرتے ہوئے اپنے مطلوبہ سائز کا ستارہ بنالیں۔

2- ڈریگ کے عمل کے دوران Shift بٹن دبانے سے ستارہ درمیان سے بنے گا۔

3- ڈریگ کے دوران Ctrl بٹن دبائے رکھنے سے ستارہ ایک خاص سائز میں چاروں طرف سے بڑھے گا۔

اوبجیکٹس کو منتخب کرنے کے طریقے

کسی اوبجیکٹ میں تبدیلی کرنے کیلئے پہلے اس اوبجیکٹ کو منتخب کرنا پڑتا ہے۔ آپ کسی ظاہر، چھپے ہوئے یا پھر کسی گروپ میں صرف ایک اوبجیکٹ کو اکیلے بھی منتخب کرسکتے ہیں۔ اس کے علاوہ آپ ایک ہی وقت میں کئی اوبجیکٹس کو اکٹھے بھی منتخب کرسکتے ہیں۔

اوبجیکٹ کو منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- ٹول باکس میں Pick پر کلک کریں اور پھر کسی اوبجیکٹ پر کلک کریں۔

2- ایک سے زیادہ اوبجیکٹس کو اکٹھا منتخب کرنے کیلئے Shift بٹن کو دبائے رکھیں اور ایک ایک کرکے تمام اوبجیکٹس کو کلک کرتے جائیں۔ یا پھر

3- ڈرائنگ ونڈو میں موجود تمام اوبجیکٹس کو منتخب کرنے کے لیے مینو بار میں سے Edit کے مینو پر کلک کریں اور کھلنے والے مینو میں Select All پر ماؤس کا کرسر لے کر جائیں۔ سائیڈ پر ایک مینو کھلے گا جس میں سے Objects کمانڈ کا انتخاب کریں۔ تمام اوبجیکٹس منتخب ہو جائیں گے۔

منتخب شدہ اوبجیکٹس کو غیر منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اگر آپ نے سب منتخب شدہ اوبجیکٹس کو غیر منتخب کرنا ہو Pick ٹول کو منتخب کر کے ڈرائنگ ونڈو کی خالی جگہ پر کلک کر دیں۔ منتخب شدہ تمام اوبجیکٹس غیر منتخب ہو جائیں گے۔

2- اور اگر آپ نے ایک سے زائد اوبجیکٹس کو منتخب کر رکھا ہے اور صرف ایک اوبجیکٹ کو غیر منتخب کرنا چاہتے ہیں تو Shift بٹن کو دبائیں اور Pick ٹول کی مدد سے متعلقہ اوبجیکٹ کے اوپر کلک کر دیں۔

رولرز (Rulers) کا استعمال

رولرز آپ کو ڈرائنگ ونڈو کے بائیں اور اوپر والے حصے میں نظر آئیں گے۔ ان رولرز کی مدد سے آپ اوبجیکٹ کے سائز اور اس کی پوزیشن کے بارے میں جانتے ہیں۔

انہی رولرز کی وجہ سے آپ اوبجیکٹس کا سائز درست رکھ سکتے ہیں اور انہیں صحیح زاویے پر بنا سکتے ہیں۔ آپ رولرز کو ڈرائنگ ونڈو سے ختم بھی کر سکتے ہیں اور ان کی جگہ بھی تبدیل کر سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ آپ اپنی مرضی سے ان کی سیٹنگ بھی کر سکتے ہیں۔

رولرز کی سکرین پر ظاہری حالت کو کنٹرول کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- مینو بار میں View مینو پر کلک کریں اور Rulers کمانڈ کا انتخاب کریں۔ رولرز تبھی ظاہر ہوں گے جب اس کمانڈ پر چیک مارک لگا ہوگا۔

2- رولرز کو سکرین سے ختم کرنے کیلئے اس کمانڈ پر لگے چیک مارک کو ختم کر دیں۔

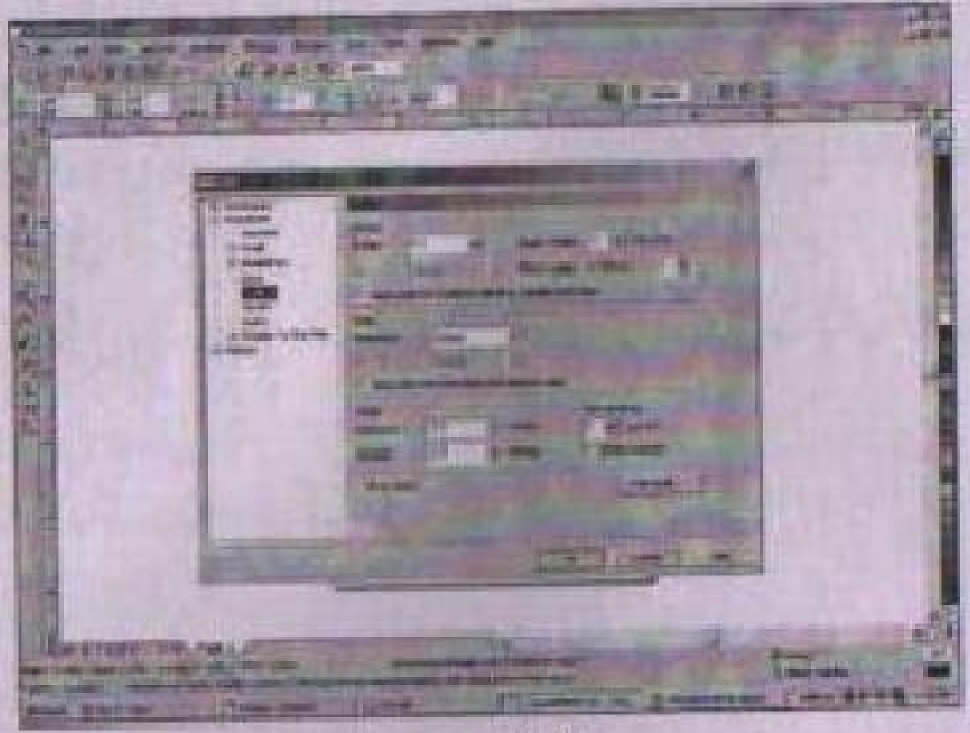
جب آپ کسی ایک اوبجیکٹ کو ڈرائنگ ونڈو پر حرکت میں لاتے ہیں تو رولرز کے اوپر نقطہ دار لائنیں نظر آتی ہیں۔ یہ لائنیں آپ کے اوبجیکٹ کی صحیح پوزیشن کو ظاہر کرتی ہیں۔

رولرز کی سیٹنگز میں تبدیلی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- View مینو پر کلک کریں اور Grid and Ruler Setup کمانڈ کا انتخاب کریں۔ آپ کے سامنے Options ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا۔

2- بائیں طرف فہرست میں Rulers پر کلک کریں جیسا کہ شکل نمبر 2.8 میں دکھایا گیا ہے۔ اس کے علاوہ رولرز کی کسی بھی جگہ پر ڈبل کلک کرنے سے بھی Options ڈائیلاگ باکس کھل

جاتا ہے۔



شکل نمبر 2.8

3- ڈائیلاگ باکس میں Rulers منتخب کرنے کے بعد سامنے مختلف آپشنز ظاہر ہوں گے جن میں سب سے اوپر Nudge آپشن ہوتا ہے۔ اس کی سیٹنگ سے منتخب شدہ اوبجیکٹ کی بورڈ پر موجود Right، Left، Up اور Down تیروں والے بٹن دبانے سے ایک خاص مقدار میں اوپر نیچے اور دائیں بائیں حرکت کرے گا۔ مثال کے طور پر اگر آپ Nudge کی مقدار 1 انچ مقرر کریں گے تو ایک بار بٹن دبانے سے اوبجیکٹ ایک انچ اوپر نیچے اور دائیں بائیں ہوگا۔

4- ڈپلیکیٹ (Duplicate) اوبجیکٹس کی جگہ اور Nudge کی مقداروں کیلئے پیمائش کی اکائیاں رولرز کی اکائیوں سے مختلف ہوتی ہیں اس لئے Same units for Duplicate distance, Nudge and Rulers آپشن کو غیر منتخب کر دیں۔

نوٹ: کسی اوبجیکٹ کا ڈپلیکیٹ بنانے کیلئے اس اوبجیکٹ کو منتخب کریں اور Ctrl بٹن کو دبائے رکھ کر D بٹن دبائیں۔ یا پھر مینو بار میں Edit مینو پر کلک کریں اور Duplicate کمانڈ کا انتخاب کریں۔

5- Units کے ایریا میں Horizontal لسٹ باکس نظر آ رہا ہوگا۔ اس میں سے کوئی سا بھی پیمانہ منتخب کریں۔

6- اگر آپ Horizontal اور Vertical کیلئے علیحدہ علیحدہ پیمانے مقرر کرنا چاہتے ہوں تو Same units for Horizontal and Vertical rulers چیک باکس کو غیر منتخب کر دیں۔ پھر دونوں کے سامنے مقداریں مقرر کریں۔

7- اب Origin کے ایریا میں Horizontal اور Vertical لسٹ باکسز کے سامنے ان کی مقداریں مقرر کریں۔

8- ڈیفالٹ مقدار کی بجائے اکائی کو مزید سب ڈویژنز میں تقسیم کرنے کیلئے Tick divisions باکس میں مقدار ٹائپ کریں۔

9- رولرز کو سکرین پر دیکھنے یا نہ دیکھنے کیلئے Show Rulers چیک باکس کو منتخب یا غیر منتخب کریں۔

رولرز کو ایک جگہ سے دوسری جگہ منتقل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

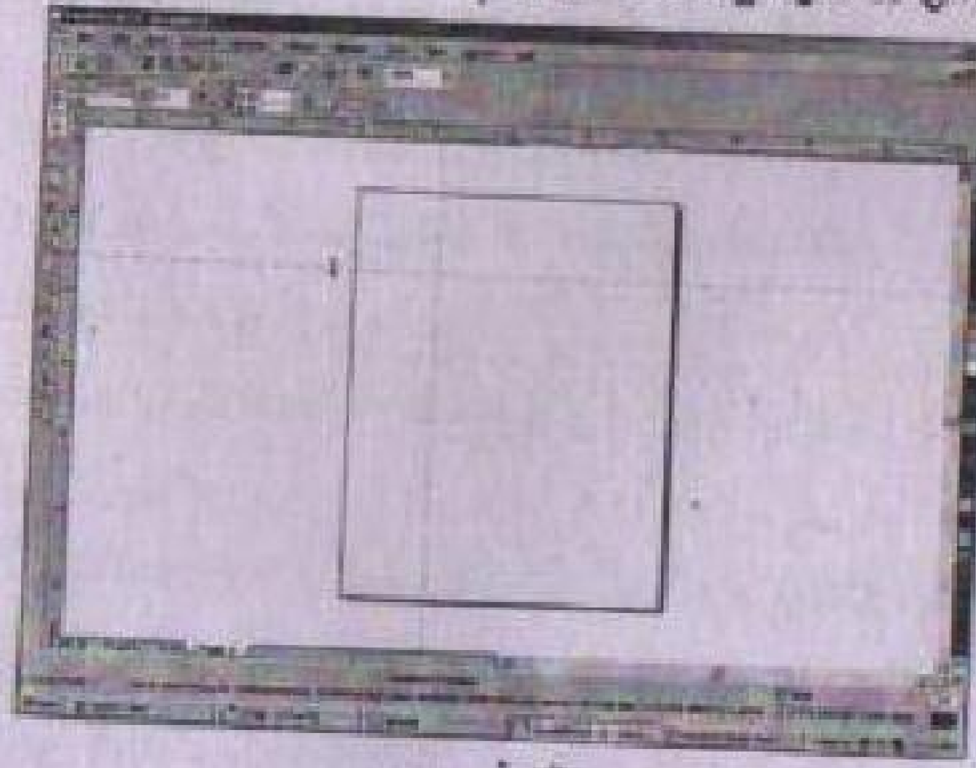
1- Shift کی دبائے رکھیں۔

2- رولرز کو ڈریگ کرتے ہوئے اپنی پسند کی جگہ پر لے جائیں۔

گرڈز (Grids) اور گائیڈ لائنز (Guidelines) کا استعمال

گرڈز اور گائیڈ لائنز وہ ٹولز ہیں جن کے ذریعے آپ کسی منتخب شدہ اوبجیکٹ کو عمودی یا افقی حالت یا پھر دونوں حالتوں میں صحیح طور پر پوزیشن دے سکتے ہیں۔

گرڈ پر کام کرنا بالکل ایسے ہی ہے جیسے کہ آپ ایک گراف پیپر پر کام کر رہے ہیں۔ آپ گرڈز کے ذریعے اپنے اوبجیکٹ کو ایک خط میں بالکل سیدھا رکھ سکتے ہیں۔ یاد رہے کہ گرڈز پرنٹ نہیں ہوتے۔ اسی طرح گائیڈ لائنز بھی پرنٹ نہیں ہوتیں بلکہ یہ صرف کمپیوٹر کی سکرین پر آپ کو اوبجیکٹ کو الائن کرنے اور درست جگہ پر رکھنے میں مدد کرتی ہیں۔ گائیڈ لائنز افقی اور عمودی ہوتی ہیں۔ شکل نمبر 2.9 میں دونوں افقی اور عمودی گائیڈ لائنز کو دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 2.9

Snap to Grid ایک ایسا عمل ہے جو ایک مقناطیس کا کام کرتا ہے اور جب آپ اوبجیکٹس کو حرکت دیتے ہیں تو اوبجیکٹس گرڈ کے کوآرڈینیٹس (نقاط) کی طرف کھنچے چلے جاتے ہیں۔ اگر یہ آپشن آن ہو اور آپ اوبجیکٹس کو گرڈ کے کوآرڈینیٹس کے علاوہ کسی جگہ پر رکھنا چاہیں تو آپ کو اس میں کافی دقت کا سامنا کرنا پڑ سکتا ہے۔

اس کے علاوہ آپ خود سے متعین کردہ گائیڈ لائنز کو اپنی مرضی سے افقی یا عمودی حالت میں ڈرائنگ پیج پر مقرر کر سکتے ہیں اور اپنے اوبجیکٹس کو اپنی مرضی کی پوزیشن میں لا سکتے ہیں۔

نوٹ: Ctr+Y کیز دبانے سے Snap to Grid کا عمل شروع ہو جاتا ہے اور ان کو دوبارہ دبانے سے ختم ہو جاتا ہے۔

گرڈز کا تعین کرنا

گرڈز کو ظاہر کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- View مینو کو کھولیں اور Grid کمانڈ چنیں۔

2- آپ گرڈز کے درمیانی فاصلے کو اپنی مرضی سے سیٹ بھی کر سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ آپ افقی اور عمودی یونٹس کے درمیان لائنوں کی مقدار اپنی ضرورت کے مطابق کر سکتے ہیں۔ ایک دوسرے کو قطع کرنے والی افقی اور عمودی لائنوں کو گرڈ لائنز کہا جاتا ہے۔

گرڈز کو اپنی پسند کے مطابق بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- View کو کھولیں اور Grid and Ruler Setup کمانڈ کا انتخاب کریں۔ Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 2.10 میں نظر آ رہا ہے۔

شکل نمبر 2.10

نوٹ: گرڈز کو سیٹ کرنے میں آپ کے پاس دو آپشنز ہیں۔ ایک تو آپ اسے فریکوئنسی کے حساب سے سیٹ کر سکتے ہیں اور یا پھر ان کے درمیانی فاصلے کے حوالے سے سیٹ کر سکتے ہیں۔

2- Frequency ریڈیو بٹن پر کلک کریں اور پھر Horizontal اور Vetical گرڈز کے درمیانی فاصلے کیلئے مقدار درج کریں۔

3- یا پھر Spacing ریڈیو بٹن پر کلک کریں تاکہ آپ ہر گرڈ لائن کے درمیانی فاصلے کیلئے مقدار درج کر سکیں۔ اب مندرجہ ذیل باکسز میں مقدار درج کریں:

Horizontal باکس میں افقی گرڈ لائنوں کا درمیانی فاصلہ درج کریں۔

Vertical باکس میں عمودی گرڈ لائنوں کا درمیانی فاصلہ درج کریں۔

4- گرڈز کو لائنوں کی شکل میں سکرین پر ظاہر کرنے کیلئے Show grid as line ریڈیو بٹن پر کلک کریں۔

5- یا پھر گرڈز کو نقطوں کی شکل میں ظاہر کرنے کیلئے Show grid as dots ریڈیو بٹن پر کلک کریں۔

6- گرڈز کو سکرین پر ظاہر کرنے کیلئے Show grid چیک باکس پر کلک کریں۔

Snap to Grid

اس عمل کے ذریعے گرڈز کے اندر ایک مقناطیسیت پیدا ہو جاتی ہے جس کی وجہ سے اوبجیکٹ کو جب ڈرائنگ ونڈو پر حرکت میں لایا جاتا ہے تو یہ نزدیک ترین گرڈ لائن کی طرف جمپ لگا کر اس سے چمٹ جاتا ہے۔

اوبجیکٹس کو گرڈ کے ساتھ سنیپ کروانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- View مینو کو کھولیں اور Snap To Grid کمانڈ کا انتخاب کریں یا پھر Ctrl+Y دبائیں۔

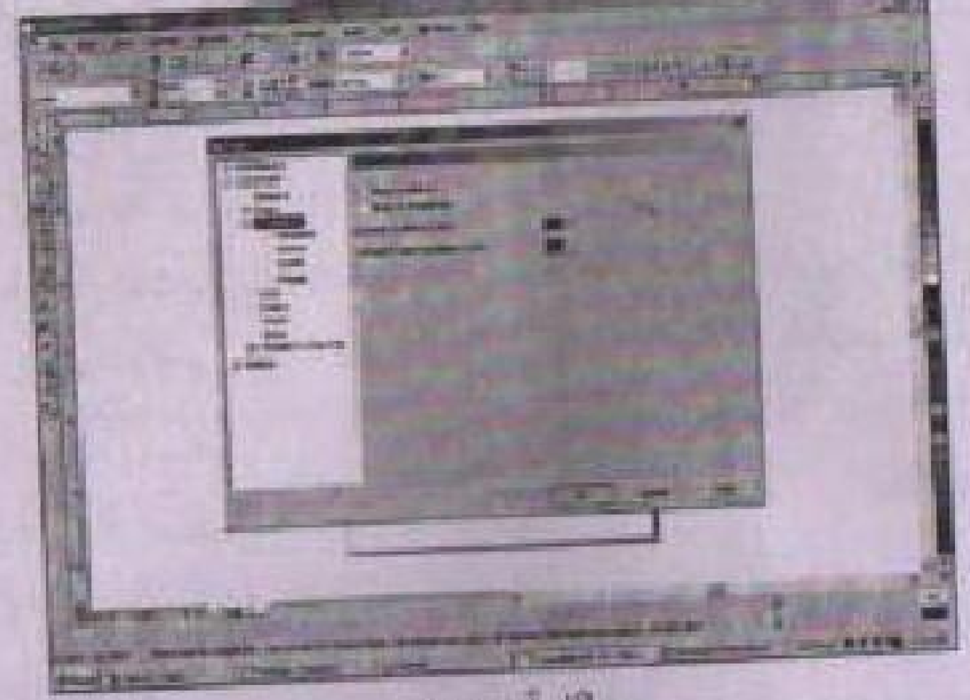
گائیڈ لائنز کا تعین کرنا

عمودی گائیڈ لائنز کو سکرین پر لانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

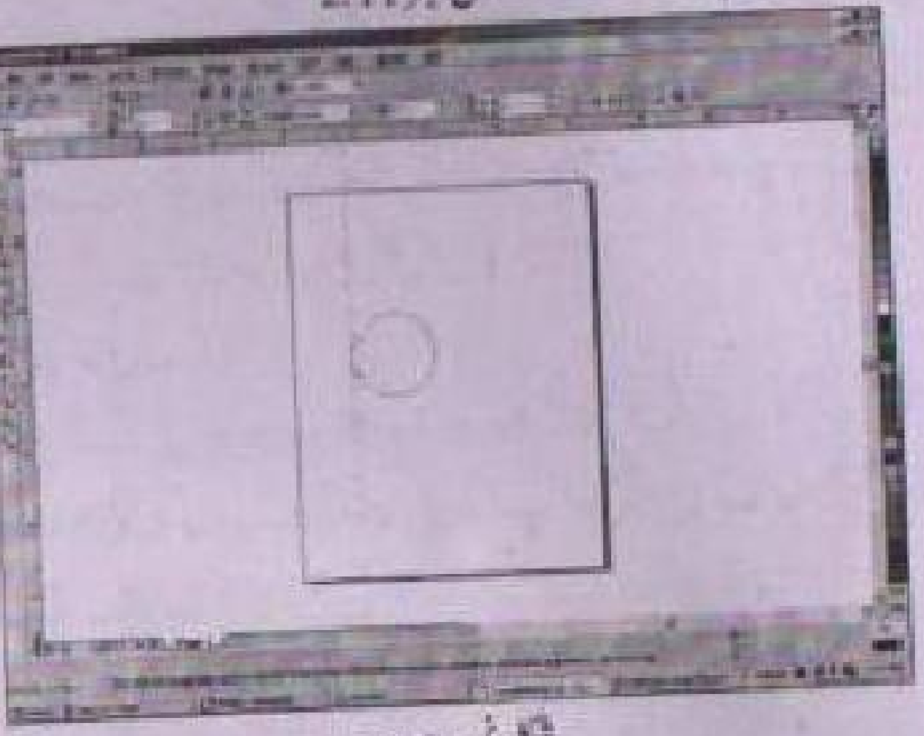
1- ڈرائنگ ونڈو کے بائیں رولر کے اوپر کلک کر کے ڈریگ کرتے ہوئے ڈرائنگ ونڈو پر آئیں اور مطلوبہ جگہ پر آ کر ماؤس کا بٹن چھوڑ دیں۔

2- اس کے علاوہ View مینو پر کلک کریں اور Guidelines Setup کمانڈ منتخب کریں۔ Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا' جیسا کہ شکل نمبر 2.11 میں دکھایا گیا ہے۔ پھر Vertical پر کلک کریں۔ سکرین پر ایک عمودی گائیڈ لائن ظاہر ہو جائے گی' جیسا کہ شکل نمبر

2.12 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 2.11



شکل نمبر 2.12

افقی گائیڈ لائن کو سکرین پر لانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- ڈرائنگ ونڈو کے اوپر والے حصے پر موجود رولر پر کلک کریں اور ڈریگ کرتے ہوئے ڈرائنگ ونڈو پر اپنی مطلوبہ جگہ پر لا کر ماؤس کا بٹن چھوڑ دیں۔

2- اسکے علاوہ View مینو پر کلک کریں اور Guidelines Setup کمانڈ منتخب کریں۔ Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا' جیسا کہ شکل نمبر 2.11 میں دکھایا گیا ہے۔ پھر Horizontal پر کلک کریں۔

Snap to Guidelines

گرڈز کی طرح گائیڈ لائنز کے اندر بھی مقناطیسیت پیدا کی جا سکتی ہے جس کی وجہ سے جب آپ ڈرائنگ ونڈو پر اوبجیکٹ کو گائیڈ لائن کے قریب لائیں گے تو وہ گائیڈ لائن سے چپٹ جائے گا۔

ایسا مندرجہ ذیل عمل سے ممکن ہے۔

1- View مینو پر کلک کریں اور Snap to Guidlines کا انتخاب کریں۔ اس کے بعد گائیڈ لائنز کے اندر مقناطیسیت پیدا ہو جائے گی اور اوبجیکٹس کو گائیڈ لائن کے قریب لانے پر وہ اس سے چپٹ جائیں گے۔

گائیڈ لائنز کو ختم کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- جس گائیڈ لائن کو ختم کرنا چاہتے ہیں اس کو Pick ٹول کی مدد سے منتخب کریں۔

2- اب Delete دبائیں۔

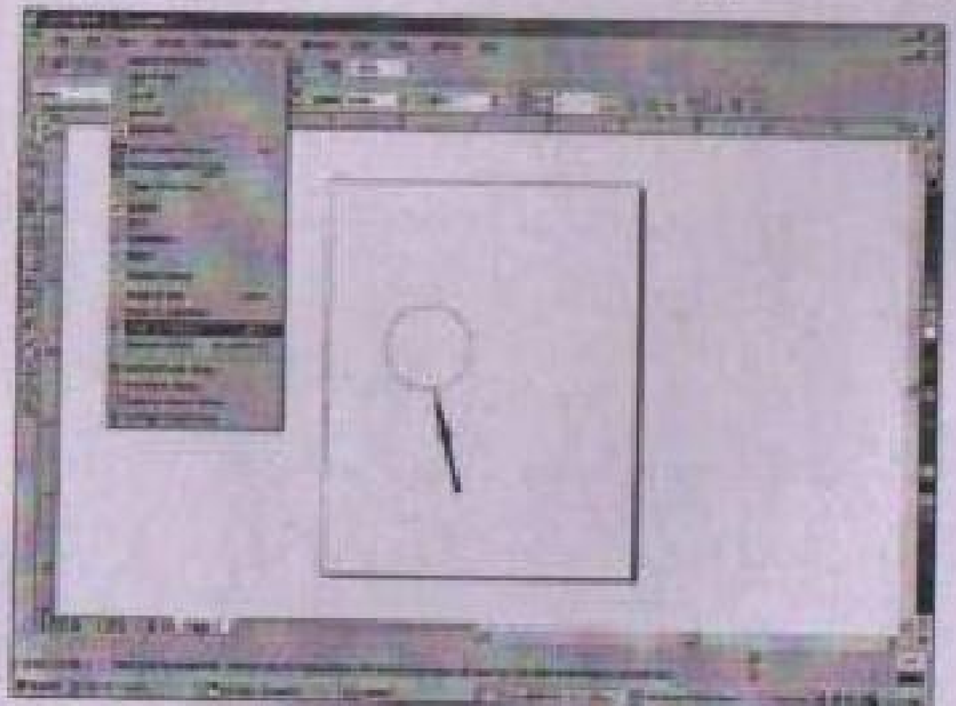
کورل ڈرا 12 آپ کو یہ سہولت بھی دیتا ہے کہ آپ ڈرائنگ ونڈو پر موجود مختلف اوبجیکٹ کو ایک دوسرے سے سنیپ کروا سکیں۔ اس طرح سے آپ نئے بنائے جانے والے اوبجیکٹ کو مجبور کر سکتے ہیں کہ وہ کسی دوسرے اوبجیکٹ کے کسی مخصوص نقطہ کے مطابق خود بخود الائن ہو جائے۔

اوبجیکٹس کو سنیپ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اوبجیکٹس کو منتخب کریں۔

2- View مینو پر کلک کریں اور Snap to Objects کمانڈ منتخب کریں۔ (شکل نمبر 2.13)

3- اوبجیکٹ کو Pick ٹول کی مدد سے حرکت دیں۔ آپ محسوس کریں گے کہ اوبجیکٹ آپس میں بڑی سختی سے جڑے ہوئے ہیں۔



شکل نمبر 2.13

چکردار اشکال اور گرافس

کورل ڈرا 12 کے ذریعے آپ بڑی آسانی سے چکردار اشکال اور گرافس بنا سکتے ہیں۔

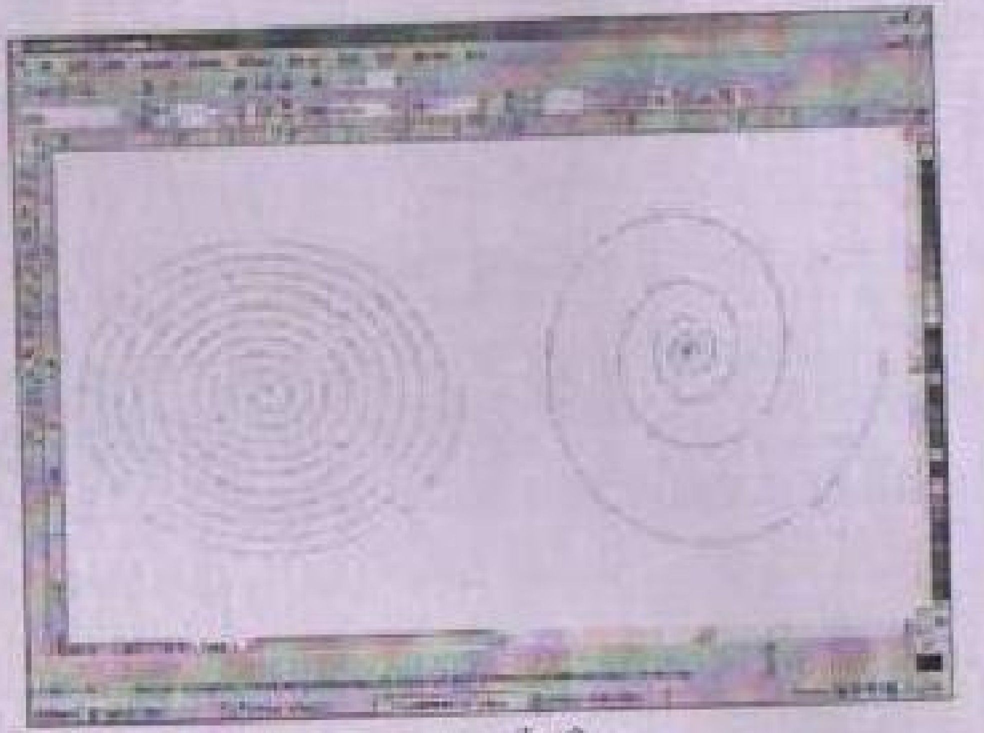
چکردار اشکال (Spirals)

چکردار اشکال بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Polygon فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Spiral ٹول کا انتخاب کریں۔

2- جتنے چکر آپ شکل کو دینا چاہتے ہیں اس کی تعداد Spiral Revolutions لسٹ باکس میں درج کریں۔

3- اب ڈرائنگ ونڈو پر کلک کریں اور ڈریگ کریں یہاں تک کہ آپ کے مطلوبہ سائز کی شکل سکرین پر بن جائے۔ (شکل نمبر 2.14)



شکل نمبر 2.14

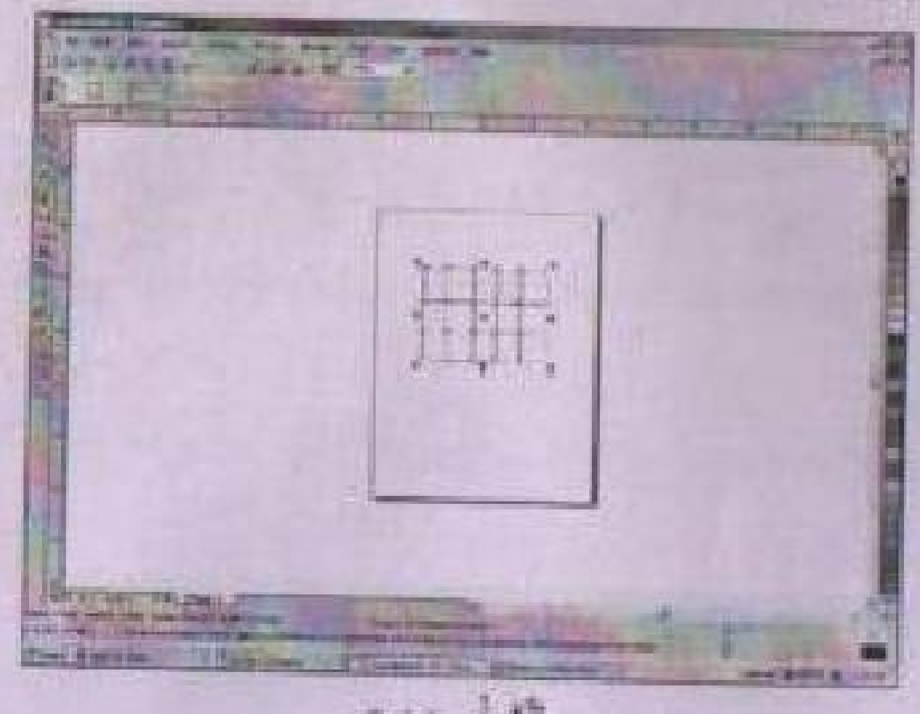
4- اوپر والے عمل سے ایک خاص تناسب سے چکر بنتے ہیں جنہیں Symmetrical Spirals کہتے ہیں۔ اگر آپ Logarithmic Spirals بنانا چاہتے ہیں تو اوپر پراپرٹی بار میں Logarithmic Spiral بٹن پر کلک کریں۔ (شکل نمبر 2.14)

5- ان چکروں کے درمیانی فاصلے کو مقرر کرنے کیلئے پراپرٹی بار پر موجود Spiral Expansion Factor کی سلائیڈ کو ڈریگ کے عمل سے آگے پیچھے کریں۔

گرافس

گرافس بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل دہرائیں:

- Polygon فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Graph Paper ٹول منتخب کریں۔
- اب ڈرائنگ ونڈو پر کلک کریں اور ڈریگ کرتے ہوئے اپنے مطلوبہ سائز کا گراف بنائیں۔ (شکل نمبر 2.15)



شکل نمبر 2.15

3- آپ پراپرٹی بار میں موجود Graph Paper Rows and Columns لسٹ باکس کے ذریعے گراف کی قطاروں اور کالموں کی تعداد سیٹ کرسکتے ہیں۔ اوپری باکس کالموں کی تعداد اور نچلا باکس قطاروں کی تعداد کا تعین کرتا ہے۔

باب نمبر 3

آرٹسٹک میڈیا ٹول

تعارف

آرٹسٹک میڈیا ٹول (Artistic media tool) ایسی کروز بناتا ہے جیسی Freehand ٹول بناتا ہے۔ اس میں فرق یہ ہے کہ یہ ٹول ان کروز کو مزید خوبصورت سٹائل مہیا کرتا ہے۔ اس ٹول کے ساتھ بھی ڈریگ کے عمل سے کروز بنائی جاتی ہیں۔

حقیقت میں آرٹسٹک میڈیا ٹول بہت سے ٹولز کا مجموعہ ہے جن میں ہر ٹول کی اپنی علیحدہ سیٹنگ ہے۔ جب آپ Curve فلائی آؤٹ میں سے Artistic Media ٹول پر کلک کرتے ہیں تو پراپرٹی بار ان مختلف ٹولز کو ظاہر کرتی ہے۔ جیسے ہی آپ کسی ایک ٹول پر کلک کریں گے تو پراپرٹی بار اس کی متعلقہ سیٹنگ کو ظاہر کرے گی جیسا شکل نمبر 3.1 میں نظر آ رہا ہے۔ اب ان کی علیحدہ علیحدہ تفصیلات دیکھتے ہیں۔

شکل نمبر 3.1

Preset ٹول کو استعمال کرنا

کورل ڈرا 12 میں Preset ٹول کے ذریعے آپ مختلف قسم کی موٹی لائنیں بنا سکتے ہیں۔ ان لائنوں کی شکلیں ضرورت کے مطابق کئی طرح کی ہو سکتی ہیں۔

کورل ڈرا 12 میں جب آپ Preset بٹن کو دباتے ہیں تو ان لائنوں کی ایک لسٹ پراپرٹی بار پر آپ کو نظر آئے گی جن میں سے آپ کسی کا بھی انتخاب کرسکتے ہیں۔

Preset ٹول کو استعمال کرتے ہوئے لائن بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Curve فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Artistic Media ٹول کا انتخاب کریں۔

2- پراپرٹی بار پر Preset بٹن کو کلک کریں۔

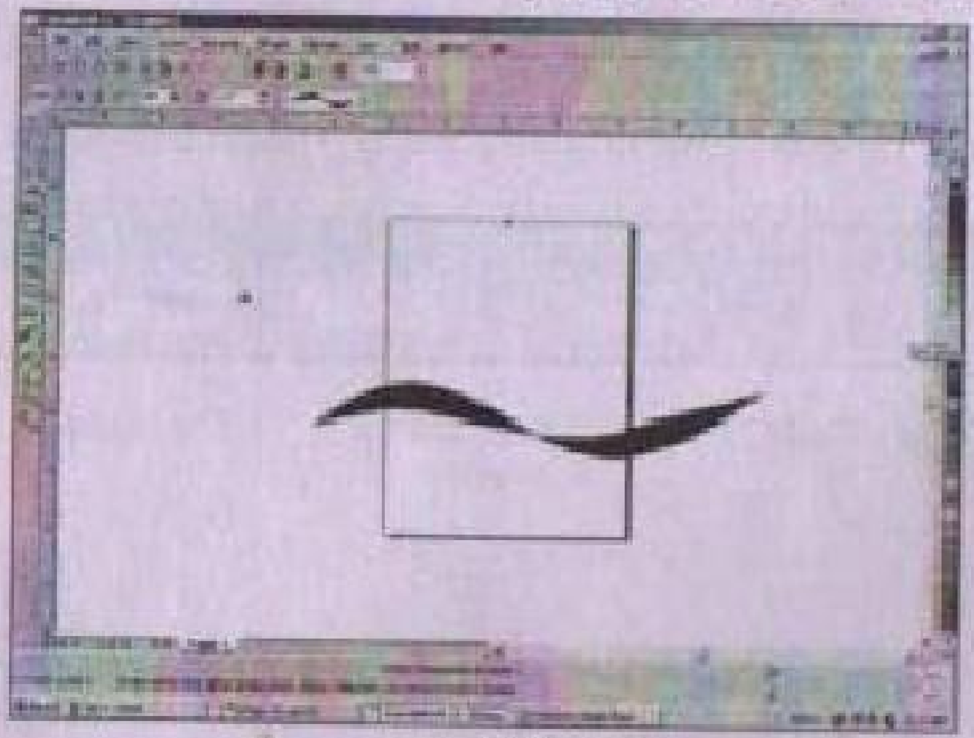
3- جب آپ Presetبٹن کو دبائیں گے تو شکل نمبر 3.1 کے مطابق پراپرٹی بار آپ کے سامنے نمودار ہوگی۔

4- اگر آپ لائن کے کناروں کو اپنی پسند کے مطابق ہموار (Smooth) کرنا چاہتے ہیں تو پراپرٹی بار میں موجود Freehand Smoothing کے باکس میں مطلوبہ مقدار درج کریں۔

5- اگر آپ لائن کی چوڑائی بھی مقرر کرنا چاہتے ہیں تو پراپرٹی بار میں موجود Artistic Media Tool Width کے باکس میں مطلوبہ مقدار درج کرلیں۔

6- Preset Stroke لسٹ پر کلک کریں اور اس میں سے ایک Presetلائن کی شکل کا انتخاب کریں۔

7- اب ڈرائنگ ونڈو پر ماؤس کی مدد سے کلک کر کے ڈریگ کے عمل سے اپنی پسند کی لائن کھینچیں۔ جیسے ہی آپ ماؤس کے بٹن کو چھوڑیں گے تو آپ دیکھیں گے کہ وہ لائن Preset Strokeلسٹ کی شکل کے مطابق بدل جائے گی جس میں آپ اپنی پسند کا رنگ بھی بھر سکتے ہیں جیسا کہ شکل نمبر 3.2 میں نظر آرہا ہے۔



شکل نمبر 3.2

Brushٹول استعمال کرنا

اگلا ٹول Brushٹول ہے جس کے بٹن کو دباتے ہی آپ کے سامنے پراپرٹی بار پر Preset Strokeلسٹ کی بجائے Brush Strokeلسٹ نمودار ہو جائے گی جو کہ حقیقت میں مختلف اشکال کے برشز کا مجموعہ ہے۔ ان میں قوس قزاح کے رنگوں پر مشتمل کئی اشکال بھی شامل ہیں۔

برش سٹروک اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- ٹول باکس میں سے Curveفلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Artistic Mediaٹول کا

انتخاب کریں۔

2- پراپرٹی بار پر Brushکے بٹن پر کلک کریں۔ شکل نمبر 3.3 میں Brushپراپرٹی بار ظاہر ہو رہی ہے۔

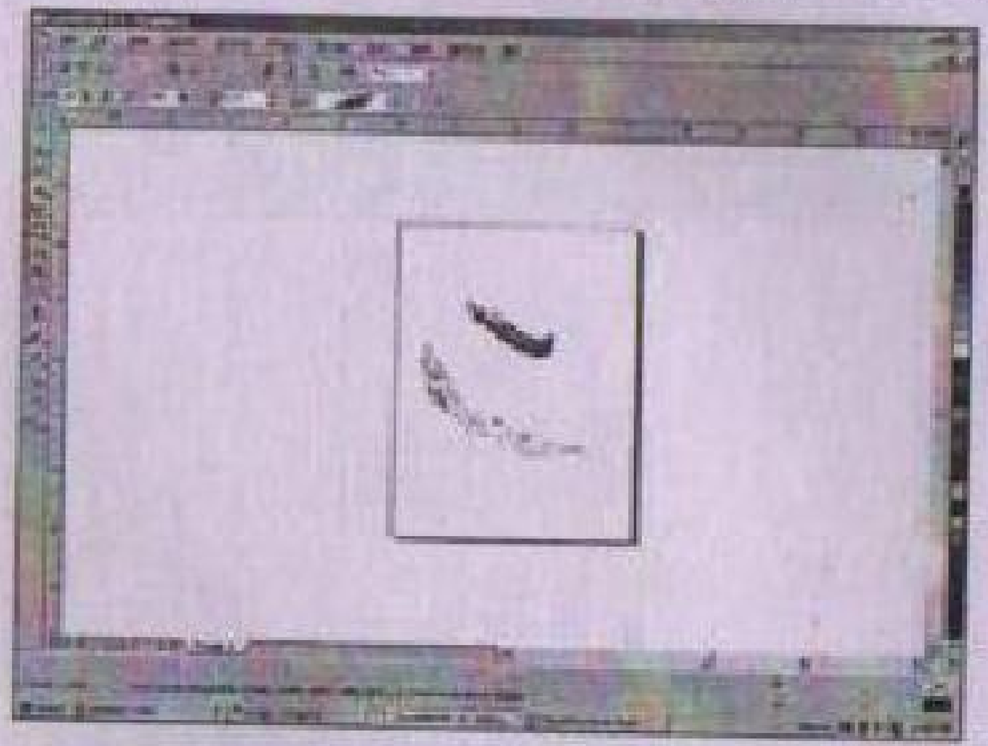
شکل نمبر 3.3

3- Brush Strokeکے لسٹ باکس پر کلک کریں اور کسی ایک Strokeکا انتخاب کریں۔

4- Strokeکے کناروں کو ہموار کرنے کیلئے Freehand Smoothingکے باکس میں مطلوبہ مقدار درج کریں۔

5- Strokeکی چوڑائی مقرر کرنے کیلئے Artistic Media Tool Widthکے باکس میں مطلوبہ مقدار درج کریں۔

6- ڈرائنگ ونڈو پر کلک کر کے ڈریگ کے عمل سے لائن کھینچیں جو کہ خود بخود اوپر منتخب کئے گئے Strokeکی شکل میں تبدیل ہو جائے گی (دیکھیں شکل نمبر 3.4)۔



شکل نمبر 3.4

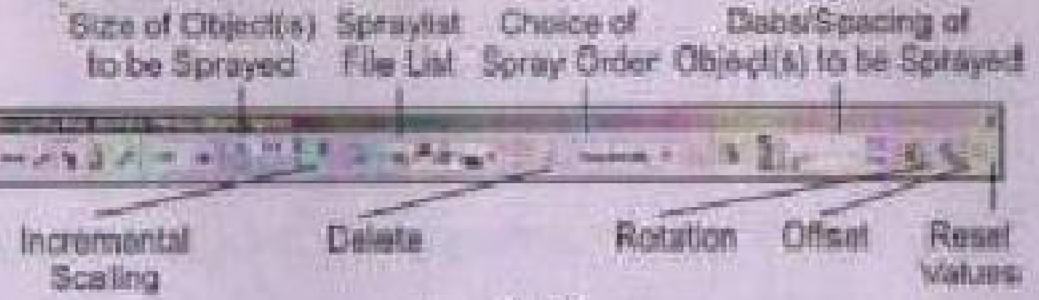
Object Sprayer ٹول استعمال کرنا

اس ٹول کے ذریعے آپ جو لائن بنائیں گے اس پر طرح طرح کے بیل بوٹے لگائے جا سکیں گے۔

Sprayer ٹول کے آبجیکٹس اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Curve فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Artistic Media ٹول کا انتخاب کریں۔

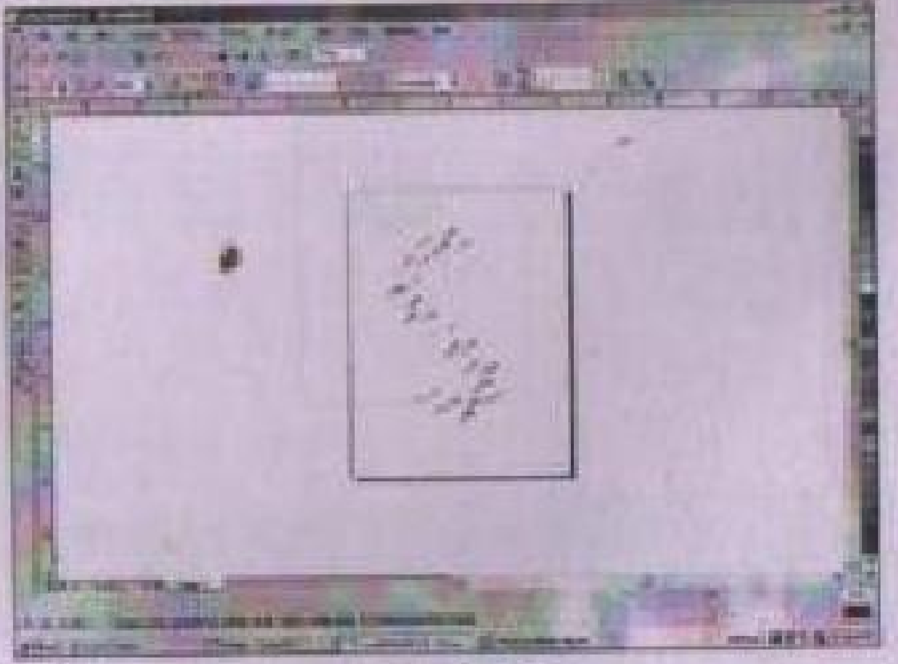
2- پراپرٹی بار پر Sprayer کے بٹن پر کلک کریں۔ شکل نمبر 3.5 میں دکھائی گئی Sprayer کی پراپرٹی بار نظر آئے گی۔



شکل نمبر 3.5

3- Sprayerlist File لسٹ پر کلک کر کے کسی Sprayer کا انتخاب کریں۔ اگر آپ دی گئی لسٹ کے علاوہ کوئی اور سپرے لسٹ استعمال کرنا چاہتے ہیں تو Browse بٹن پر کلک کریں۔

4- اب ڈرائنگ ونڈو پر ڈریگ کے عمل سے کسی قسم کی لائن کھینچیں۔ جیسے ہی آپ ماؤس کے بٹن کو چھوڑیں گے مطلوبہ Sprayer اس لائن پر اپلائی ہو جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 3.6 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 3.6

5- Sprayer کی ترتیب کو تبدیل کرنے کیلئے Choice of spray order کے لسٹ باکس

میں سے کسی بھی ترتیب کا انتخاب کرلیں۔

6- سپرے آبجیکٹس کے سائز کو اپنی مرضی سے تبدیل کرنے کیلئے Size of objects to be sprayed میں کوئی سی مقدار درج کریں۔

7- Dabs/Spacing of objects to be sprayed کے اوپر والے باکس میں ہر پوائنٹ کیلئے آبجیکٹس کی تعداد مقرر کی جاتی ہے اور نیچے والے باکس میں ہر آبجیکٹ کا درمیانی فاصلہ مقرر کیا جاتا ہے۔

8- اپنی کی ہوئی سیٹنگ کو Undo کرتے یا ڈیفالٹ سیٹنگ اپلائی کرنے کیلئے Reset values بٹن کو دبائیں۔

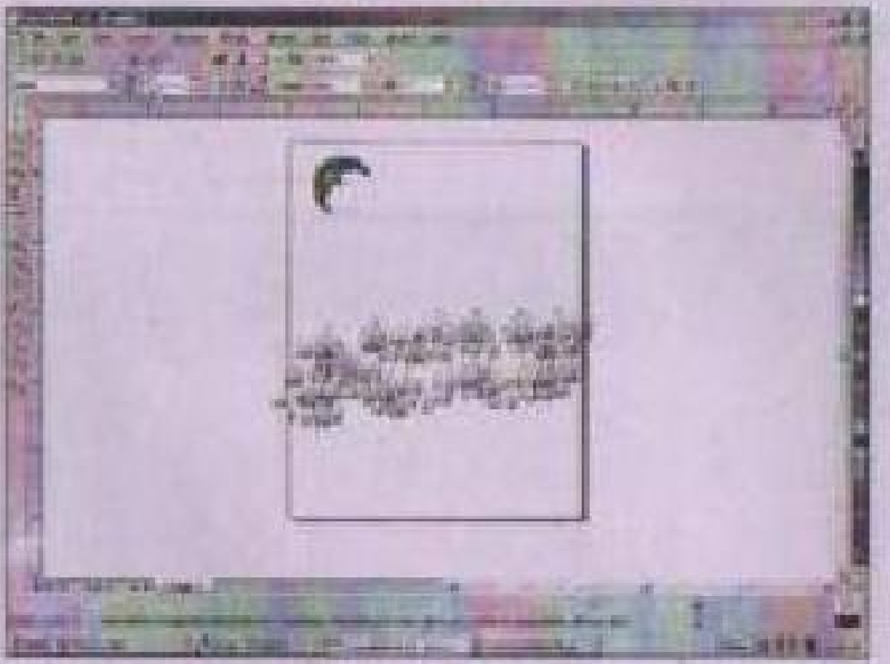
9- اگر آپ کسی لائن کو گھمانا چاہتے تو Rotation بٹن کو دبائیں اور ظاہر ہونے والے Angle باکس میں گھمانے کیلئے کوئی مقدار درج کریں۔

10- Use Increment کے چیک باکس کو منتخب کرنے سے آپ سپرے میں موجود ہر آبجیکٹ کو گھما سکتے ہیں۔ چیک کرنے کے بعد Increment باکس میں اپنی مرضی کی مقدار دیں۔

11- Path based ریڈیو بٹن کو منتخب کرنے سے آبجیکٹس لائن کی مناسبت سے گھومیں گے۔

12- Page based ریڈیو بٹن کو منتخب کرنے اور Enter دبانے سے آبجیکٹس پیج کی مناسبت سے گھومیں گے۔

ان آبجیکٹس کو استعمال کرکے آپ بہت ہی خوبصورت ڈرائنگز بنا سکتے ہیں۔ شکل نمبر 3.7 صرف انہی سپرے آبجیکٹس کو استعمال کرکے تخلیق کی گئی ہے۔



شکل نمبر 3.7

Calligraphic ٹول استعمال کرنا

کیلی گرافک لائنز بالکل ایسی ہی ہوتی ہیں جیسی کہ خطاطی کے قلم سے لگائی گئی لائنیں ہوتی ہیں۔ ایسی لائنیں اپنی سمت کے مطابق اپنی موٹائی تبدیل کرتی رہتی ہیں۔ قلم کے نب (Nib) کے زاویہ کی بناء پر بھی لائن کی موٹائی میں فرق آتا ہے۔

کیلی گرافک لائن کھینچنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

-1 Curve فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Artistic Media کا انتخاب کریں۔

-2 پراپرٹی بار پر Calligraphic کے بٹن کو دبائیں۔ شکل نمبر 3.8 میں اس کی پراپرٹی بار دکھائی گئی ہے۔

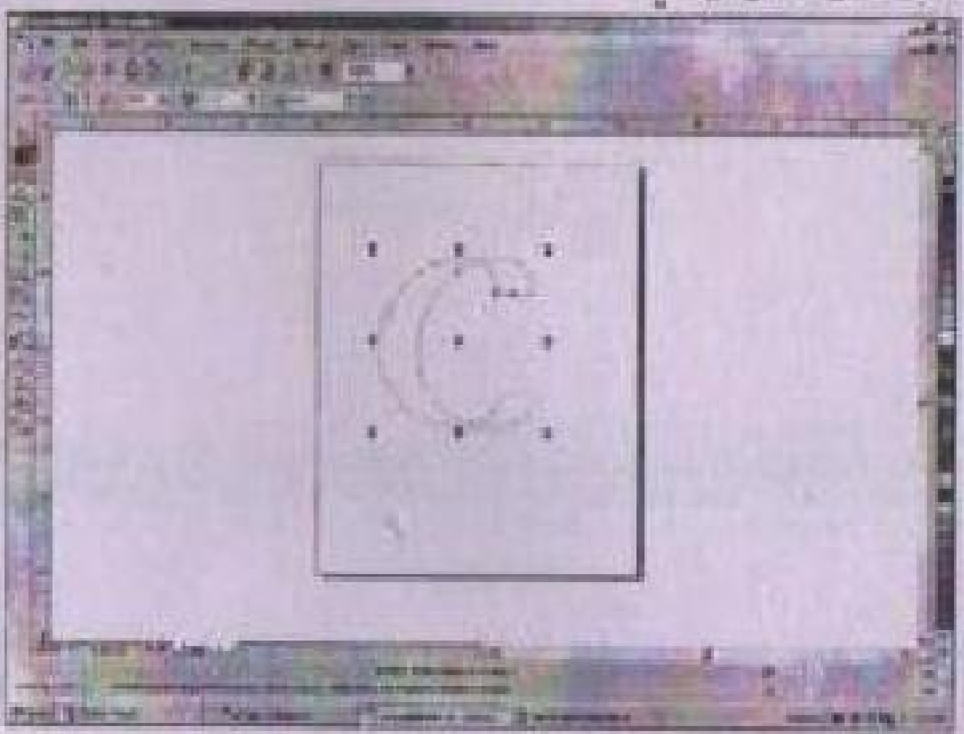
شکل نمبر 3.8

-3 Calligraphic Angle کے باکس میں اپنی مرضی کی مقدار درج کریں۔

-4 اگر آپ لائن کے کناروں کو اپنی مرضی کے مطابق ہموار کرنا چاہتے ہیں تو Freehand Smoothing باکس میں کوئی سی مقدار درج کریں۔

-5 لائن کی چوڑائی کو سیٹ کرنے کیلئے Artistic media tool width کے باکس میں مطلوبہ مقدار درج کریں۔

-6 اب ڈرائنگ ونڈو پر اپنی پسند کی لائن کو ڈریگ کے عمل سے بنائیں۔ شکل نمبر 3.9 میں ایک کیلی گرافک لائن دکھائی گئی ہے۔



شکل نمبر 3.9

Pressure ٹول استعمال کرنا

Pressure ٹول کے ساتھ خمیدہ کناروں والی ایسی لائنیں بنائی جاسکتی ہیں جن کی چوڑائی اور موٹائی کسی پاتھ پر مختلف جگہوں سے مختلف ہوتی ہے۔ یہ الیکٹرک ماؤس یا پریشر سینسٹیو (Sensitive) پین سے بنایا جاسکتا ہے۔

پریشر سینسٹیو لائن یا کرو بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

-1 Curve فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Artistic Media کا انتخاب کریں۔

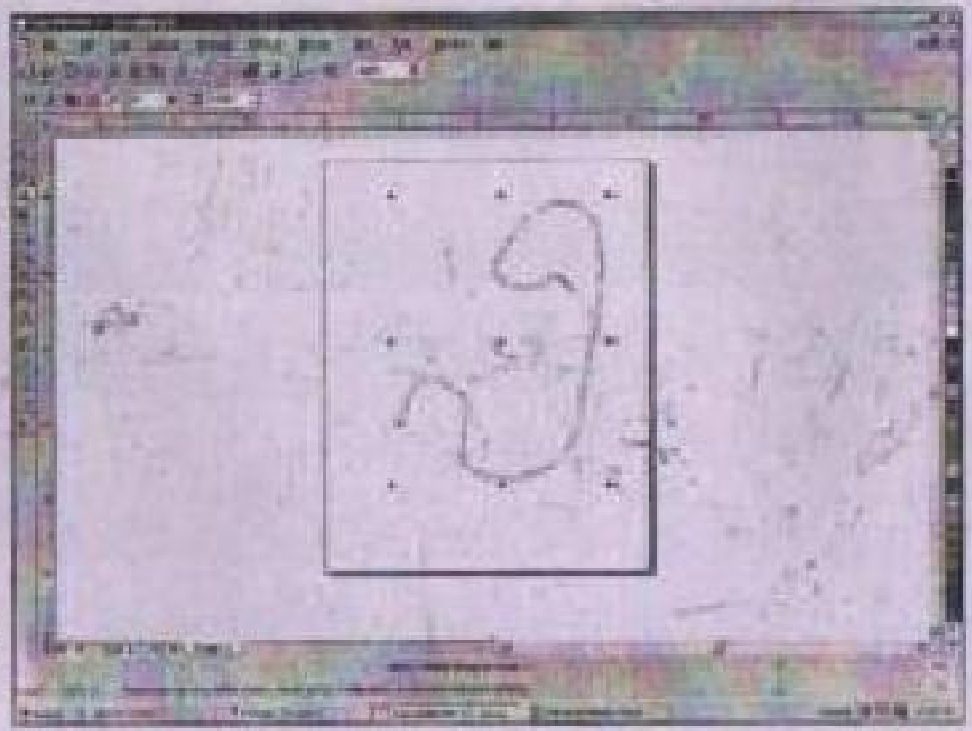
-2 پراپرٹی بار میں Pressure بٹن پر کلک کریں۔ شکل نمبر 3.10 میں اس کی پراپرٹی بار دکھائی گئی ہے۔

شکل نمبر 3.10

-3 لائن کے کناروں کو ہموار کرنے کیلئے مطلوبہ مقدار پراپرٹی بار پر موجود Freehand Smoothing کے باکس میں درج کریں۔

-4 لائن کی چوڑائی میں تبدیلی کیلئے پراپرٹی بار پر موجود Artistic media tool width کے باکس میں مطلوبہ مقدار درج کریں۔

-5 اب ڈرائنگ ونڈو پر اپنی پسند کی کوئی لائن ڈریگ کے عمل سے بنائیں۔ شکل نمبر 3.11 میں پریشر سینسٹیو لائن دکھائی گئی ہے۔



شکل نمبر 3.11

آرٹسٹک میڈیا کے افیکٹس اپلائی کرنا

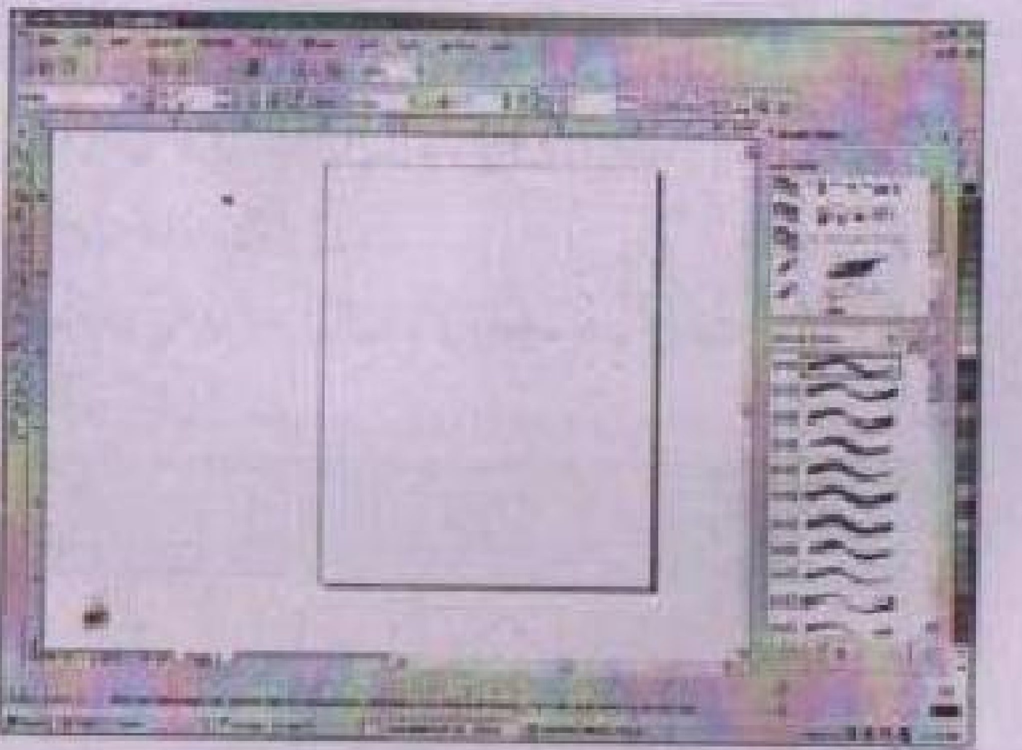
ابھی تک آپ نے آرٹسٹک میڈیا ٹولز کے تمام افیکٹس کا علیحدہ علیحدہ استعمال سیکھا ہے جو کہ ہر ایک کی پراپرٹی بار کی مدد سے ممکن ہوا تھا۔ اب ہم آپکو ایک ایسا طریقہ بتاتے ہیں جس میں آپ تمام افیکٹس کو ایک جگہ ہی موجود پائیں گے۔ Artistic Media ڈاکر ونڈو کو استعمال کرتے ہوئے آپ کسی کروز پر تبدیلی کر سکتے ہیں۔ آپ ایک پہلے سے بنی سادہ کروز پر آرٹسٹک میڈیا افیکٹ اپلائی کر سکتے ہیں۔ آپ ایک پہلے سے موجود آرٹسٹک میڈیا افیکٹ کی جگہ کوئی دوسرا افیکٹ لگا سکتے ہیں جو کہ پراپرٹی بار کے ساتھ ممکن نہیں ہے۔

آرٹسٹک میڈیا ڈاکر ونڈو کو استعمال کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- ڈرائنگ ونڈو پر کوئی سی لائن کھینچیں۔

2- مینو بار پر Window کے مینو پر کلک کریں، ماؤس کو Dockers پر لائیں جس پر ایک سائیڈ مینو کھلے گا جس میں سے Artistic Media کا انتخاب کریں۔

3- ڈرائنگ ونڈو کے دائیں جانب ڈاکر ونڈو سکرین پر ظاہر ہو جائے گی جس کا اوپر والا حصہ ان افیکٹس کی لسٹ ظاہر کرتا ہے جو آپ نے کچھ عرصہ پہلے استعمال کئے تھے۔ جبکہ نیچے والا حصہ افیکٹس کی لسٹ پر مشتمل ہوتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 3.12 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 3.12

4- نیچے والے حصے کے اوپر دائیں جانب چھوٹے سے تیر کے نشان پر کلک کریں۔ کھلنے والے مینو سے افیکٹس کی مطلوبہ قسم منتخب کریں۔

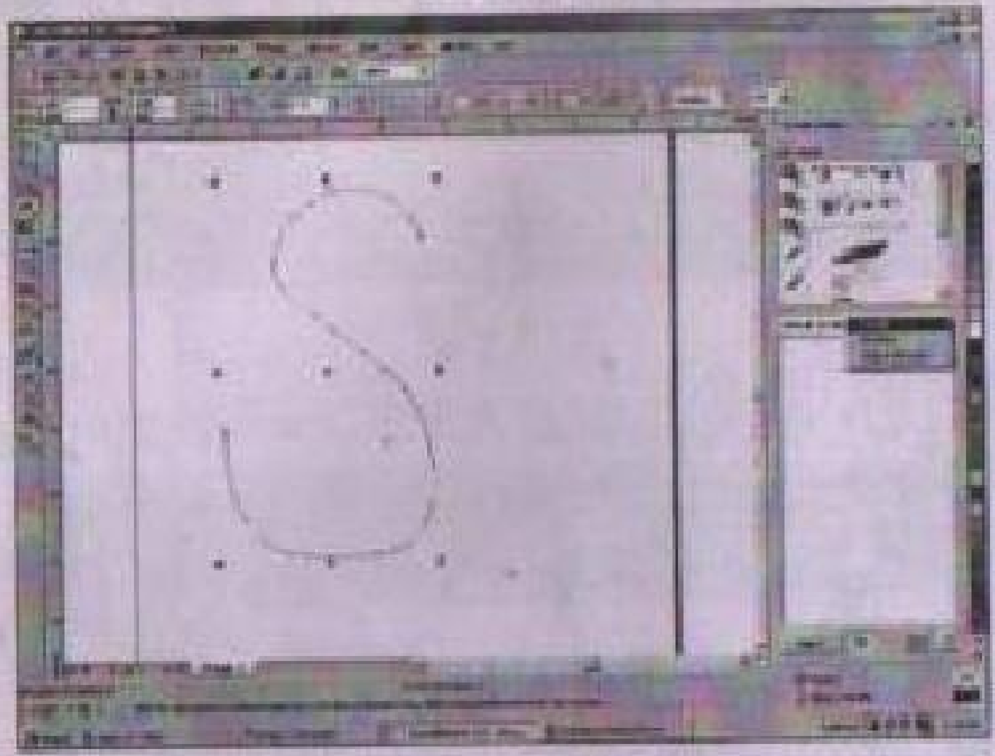
5- اب ڈاکر ونڈو میں سے کوئی سا افیکٹ منتخب کریں۔

6- Apply بٹن پر کلک کریں۔

مثال

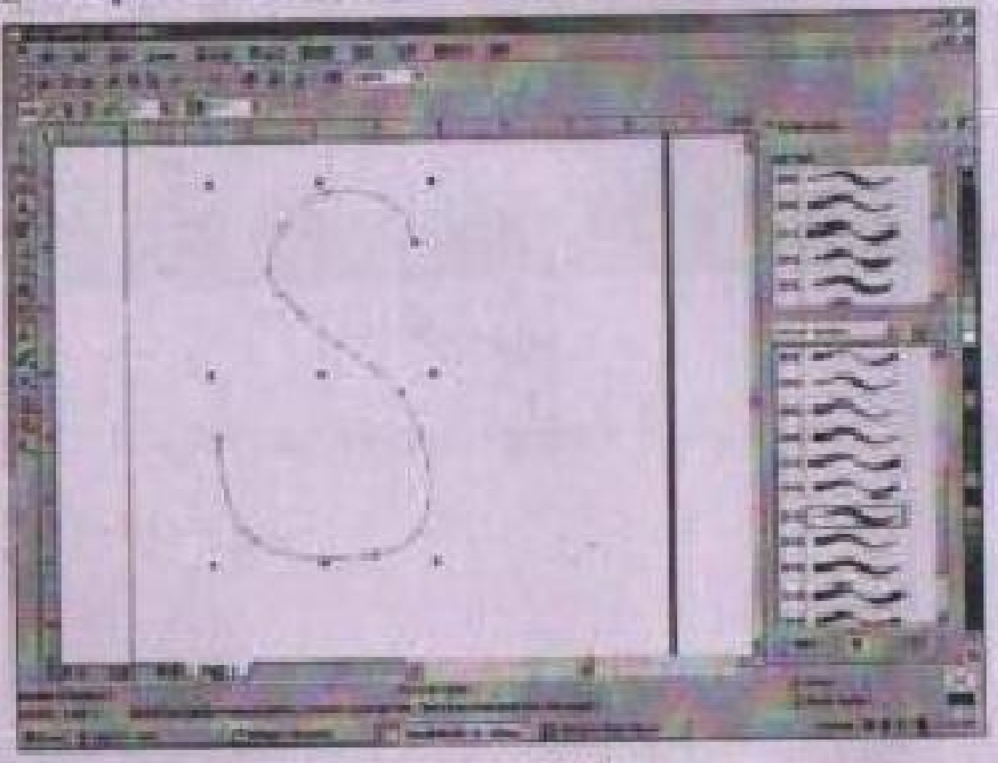
اب ہم ڈاکر ونڈو کو استعمال کرتے ہوئے ایک ہی سادہ کروز پر مختلف آرٹسٹک افیکٹ لگا کر دیکھتے ہیں۔ آگے دی گئی شکلوں میں یہ مثالیں دکھائی گئی ہیں۔

شکل نمبر 3.13 میں Preset قسم منتخب کی گئی ہے۔



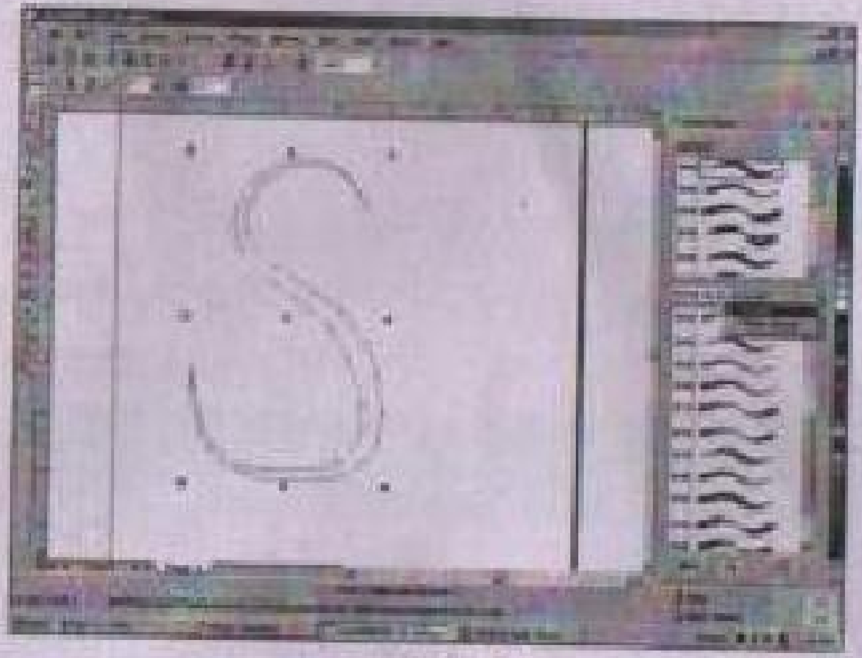
شکل نمبر 3.13

شکل نمبر 3.14 میں Preset افیکٹ منتخب کرنے کے بعد Apply بٹن پر کلک کیا گیا ہے۔



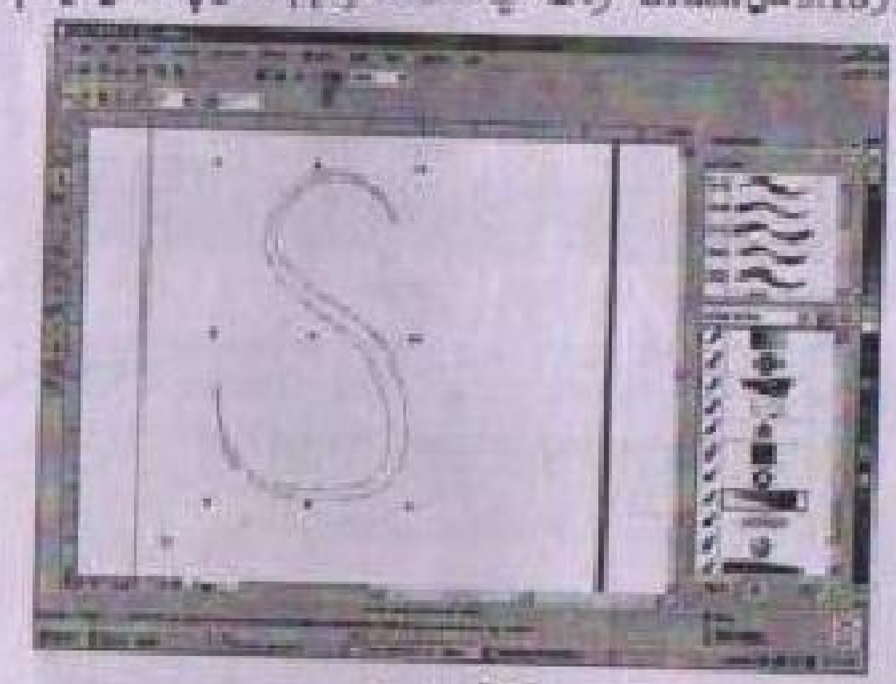
شکل نمبر 3.14

شکل نمبر 3.15 میں مینو سے Brush سٹروک منتخب کیا گیا ہے۔ کروز پر اپلائی کئے گئے Preset افیکٹ کا مشاہدہ کریں۔



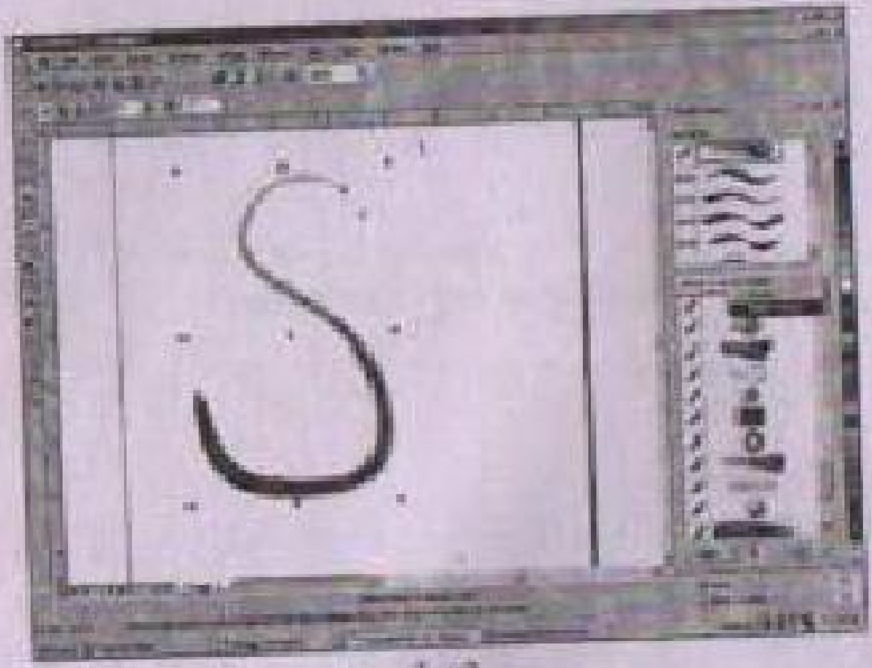
شکل نمبر 3.15

شکل نمبر 3.16 میں Brush سٹروک منتخب کرکے بعد Apply بٹن پر کلک کیا گیا ہے۔



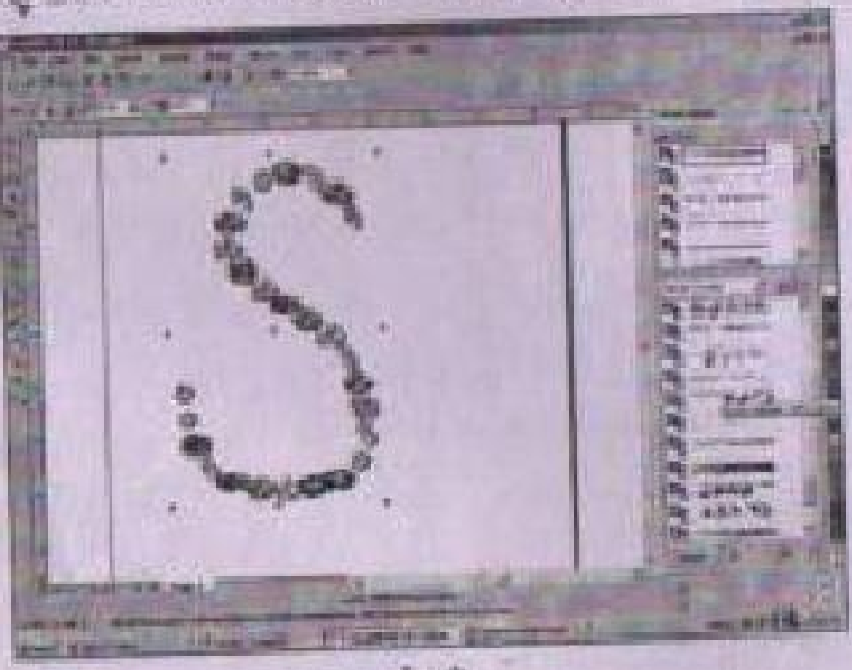
شکل نمبر 3.16

شکل نمبر 3.17 میں مینو سے Object Sprayer منتخب کیا گیا ہے۔ کرو پر اپلائی کیے گئے
Brush سٹروک کا مشاہدہ کریں۔



شکل نمبر 3.17

شکل نمبر 3.18 میں کرو پر Blue to Black Mosaic Sprayer اپلائی کیا گیا ہے۔



شکل نمبر 3.18

باب نمبر 4

جدید ڈرائنگ

تعارف

باب نمبر 3 اور 3 میں آپ نے بنیادی ڈرائنگ کیلئے کورل (12) میں مہیا بنیادی ٹولز کا استعمال سیکھا تھا۔ اب اس باب میں ہم آپ کو جدید ڈرائنگ کے تصورات سے آگاہی فراہم کریں گے۔ اس باب کے اندر آپ اوبجیکٹس کو گروپ کرنا، ان گروپ (Ungroup) کرنا اور لیئرز (Layers) کے اندر کام کرنا سیکھیں گے۔ لیئرز کا استعمال آپ کو پیچیدہ ڈرائنگز کو منظم کرنے میں بہت آسانی مہیا کرے گا۔

اوبجیکٹس کو گروپ اور ان گروپ کرنا

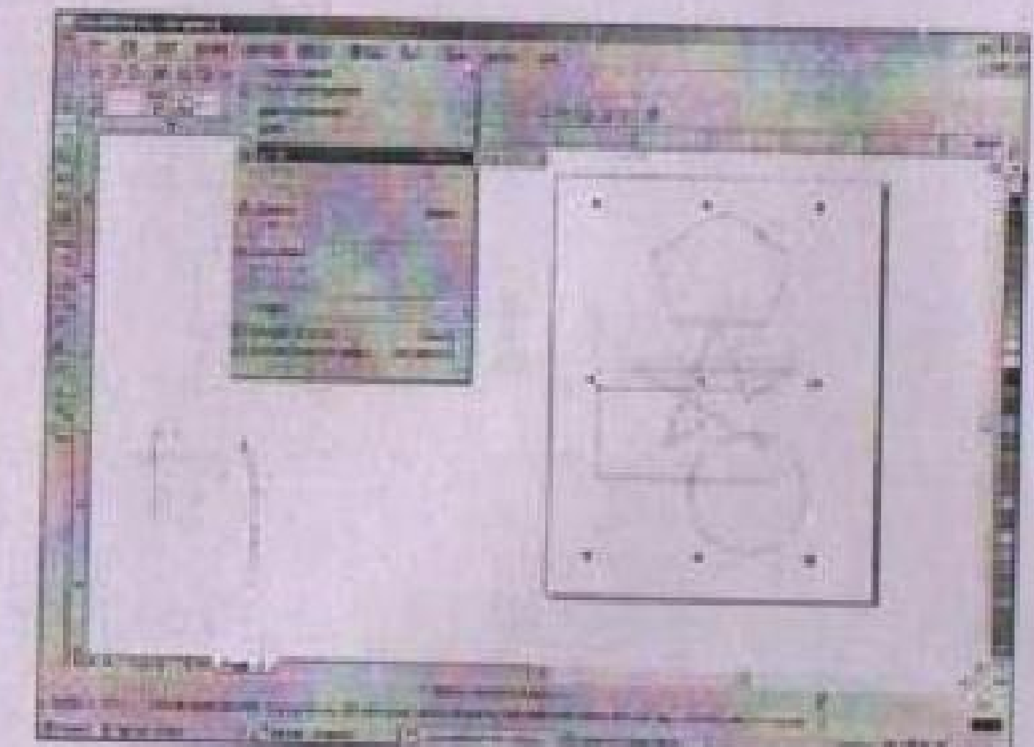
دو یا زیادہ اوبجیکٹس کو گروپ کرنے کا مطلب ہے کہ وہ سب ایک یونٹ بن جائیں جس کے بعد اس گروپ پر کسی قسم کا کیا گیا عمل تمام اوبجیکٹس پر برابر اثر کرے گا۔ دو مختلف گروپس کو بھی ایک گروپ کی شکل دی جا سکتی ہے جس سے وہ ایک ہی یونٹ کے طور پر کام کرتے ہیں۔

نوٹ: جب آپ ایک بار مختلف اوبجیکٹس کو گروپ کر دیتے ہیں تو ان میں موجود اوبجیکٹس پر علیحدہ علیحدہ کام کرنا ممکن نہیں رہتا۔ اگر آپ ان پر علیحدہ علیحدہ کام کرنا چاہیں تو انہیں دوبارہ ان گروپ کرنا پڑتا ہے۔

اوبجیکٹس کو گروپ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- ان تمام اوبجیکٹس کو منتخب کر لیں جن کو آپ ایک گروپ کی شکل دینا چاہتے ہیں۔ تمام اوبجیکٹس کو اکٹھا منتخب کرنے کیلئے مینو بار پر Edit کے مینو پر کلک کریں اور Select All کا انتخاب کریں۔ اگر آپ کچھ مخصوص اوبجیکٹس کو ہی منتخب کرنا چاہتے ہیں تو Shift بٹن کو دبائے رکھتے ہوئے مطلوبہ اوبجیکٹس پر Pick کی مدد سے کلک کرتے جائیں۔

2- اب Arrange مینو پر کلک کریں اور Group کو منتخب کریں۔ شکل نمبر 4.1 میں گروپ شدہ اوبجیکٹس کو دکھایا گیا ہے۔ اب آپ کا کوئی بھی عمل اس گروپ پر اکٹھا اپلائی ہوگا۔



شکل نمبر 4.1

اوبجیکٹس کو ان گروپ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- جس گروپ کو ان گروپ کرنا چاہتے ہیں اسے منتخب کریں۔
2- Arrange مینو پر کلک کریں اور Ungroup کا انتخاب کریں۔
3- اگر آپ گروپ میں کسی اوبجیکٹ کو منتخب کرنا چاہتے ہیں تو Ctrl دبائیں اور گروپ میں اس اوبجیکٹ پر کلک کریں۔
4- اگر آپ گروپس کے گروپ میں سے کسی اوبجیکٹ کو منتخب کرنا چاہتے ہیں تو Ctrl دبا کر اس وقت تک اس پر کلک کرتے جائیں جب تک اس اوبجیکٹ کے گرد باکس ظاہر نہ ہو جائے۔

نوٹ: آپ ایک یا زیادہ اوبجیکٹس کو ان کے گرد ڈریگ کرنے سے بھی منتخب کر سکتے ہیں۔

لیئرز کے ساتھ کام کرنا

کورل ڈرا 12 میں لیئرز کا استعمال پیچیدہ ڈرائنگ کے اجزا کو ترتیب دینے میں آپ کی مدد کرتا ہے۔ یہ تکنیک آپ کی ڈرائنگ کو منظم کرنے میں آپ کی مدد کرتی ہے۔ آپ اپنی ڈرائنگ کو ایک سے زائد لیئرز میں تقسیم کر سکتے ہیں' جس میں ہر لیئر ڈرائنگ کے مختلف اجزا پر مشتمل ہوتی ہے۔ اس کی وجہ سے آپ ڈرائنگ کے ایک حصے میں باقی ماندہ حصے کو چھیڑے بغیر تبدیلی کر سکتے ہیں۔

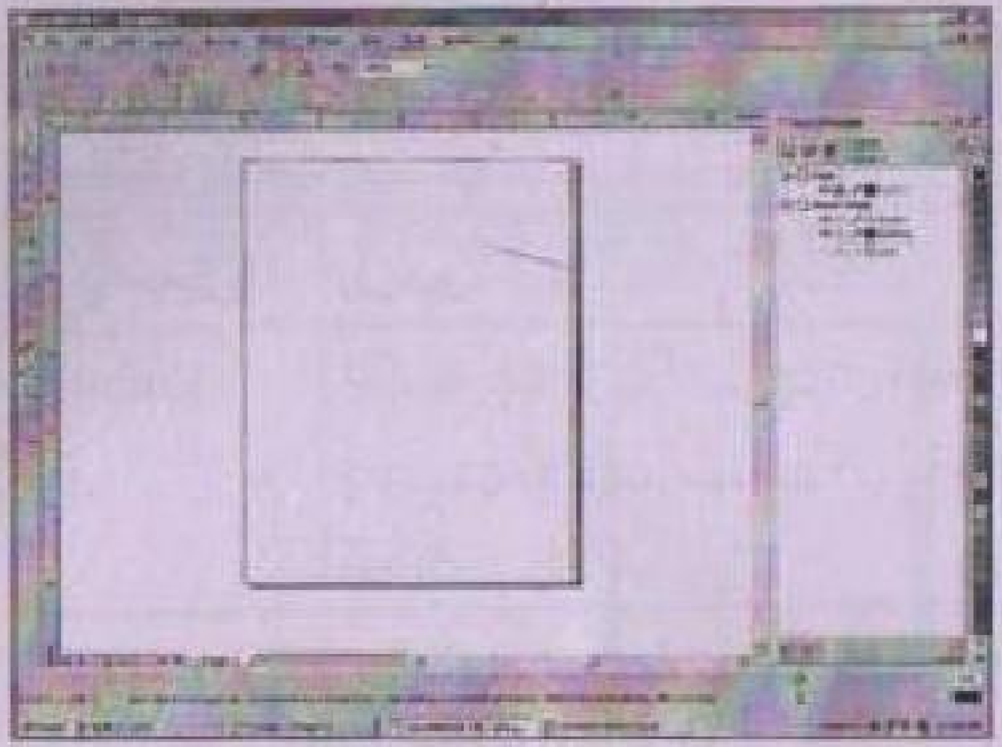
ڈیفالٹ کے طور پر کورل ڈرا 12 میں ہر ڈرائنگ چار لیئرز پر مشتمل ہوتی ہے' جو کہ مندرجہ ذیل ہیں:

☆ Layer 1 وہ لیئر ہوتی ہے جس پر آپ ڈرائنگ بناتے ہیں۔

☆ Grid لیئر پر وہ گرڈ موجود ہوتی ہے جو آپ بناتے ہیں۔
☆ Guides لیئر پر آپ کی بنائی گئی گائیڈ لائنز ہوتی ہیں۔
☆ Desktop لیئر پر وہ ڈرائنگز یا اوبجیکٹس موجود ہوتے ہیں جو آپ کثرت سے استعمال کرتے ہیں۔ ایسا اس لئے ہے کیونکہ اس لیئر تک ہر وقت رسائی حاصل کی جا سکتی ہے' چاہے آپ کسی بھی لیئر یا پیج پر کام کر رہے ہوں۔

لیئرز بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

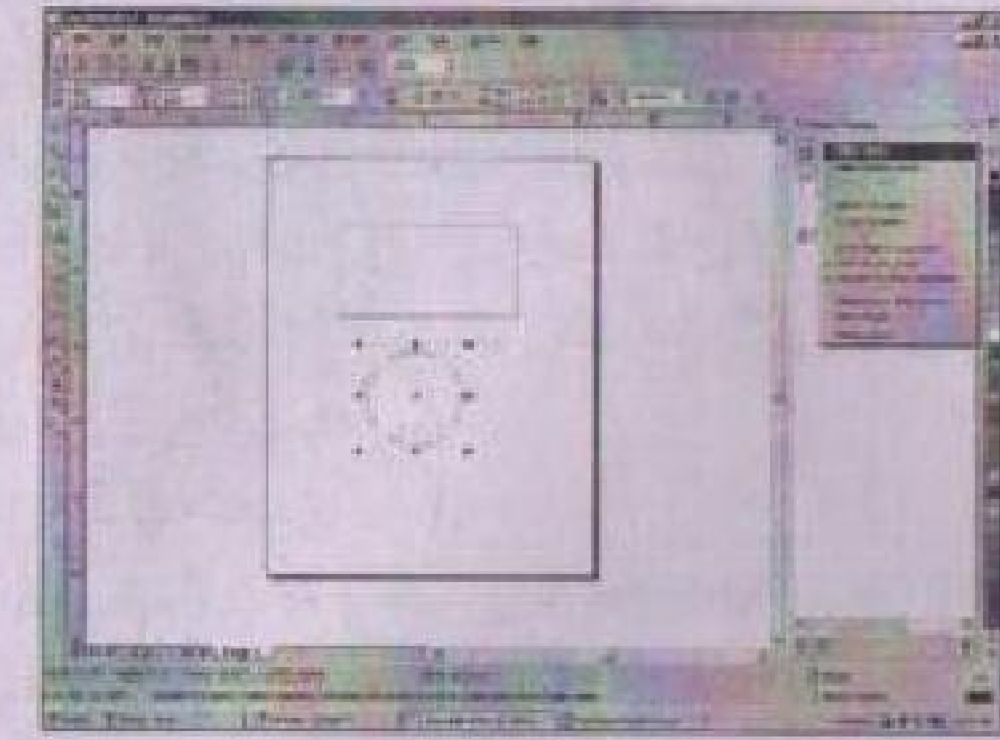
1- مینو بار پر Tools کے مینو پر کلک کریں اور Object Manager کا انتخاب کریں۔ Object Manager کی ڈاکر ونڈو دائیں جانب کھل جائے گی' جیسا کہ شکل نمبر 4.2 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 4.2

2- ایک نئی لیئر بنانے کیلئے ڈاکر ونڈو کے اوپر دائیں کنارے پر موجود تیر والے چھوٹے سے بٹن پر کلک کریں۔ یا پھر ڈاکر ونڈو کے کسی بھی خالی حصے پر رائٹ کلک کریں۔
3- ایک مینو ظاہر ہوگا جس میں سے New Layer کا انتخاب کریں' جیسا کہ شکل نمبر 4.3 میں دکھایا گیا ہے۔

ہر لیئر کی بنیادی طور پر تین خصوصیات ہوتی ہیں جنہیں آپ کنٹرول کر سکتے ہیں۔ یہ صرف ڈاکر ونڈو کے ذریعے ہی کنٹرول ہو سکتی ہیں۔ ڈاکر ونڈو میں آپ دیکھ رہے ہوں گے کہ ہر لیئر کے ساتھ تین آئیکانز آنکھ' پرنٹر اور پنسل موجود ہیں۔ یہی آئیکانز لیئرز کی خصوصیات کو کنٹرول کرنے کیلئے استعمال ہوتے ہیں۔



شکل نمبر 4.3

ٹیبل نمبر 4.1 میں ان تینوں خصوصیات کی تفصیلات دی جا رہی ہیں۔

ٹیبل نمبر 4.1 لیئرز کی خصوصیات

آئیکان	لیئر کی خصوصیت	وضاحت
	Visibility	لیئر کو ظاہر یا پھر غائب کرنے کیلئے اس آئیکان پر کلک کرنا پڑتا ہے۔ لیئر کو غائب کرنے سے اس پر موجود اوبجیکٹس دکھائی نہیں دیتے۔
	Printability	اس آئیکان پر کلک کرنے سے لیئر کو پرنٹ کیا جا سکتا ہے اور دوسری دفعہ کلک کرنے سے اسے پرنٹ نہیں کیا جا سکتا۔
	Editability	لیئر کو لاک یا ان لاک (Unlock) کرنے کیلئے پنسل کے آئیکان پر کلک کریں۔ لیئر کو لاک کرنے کا مطلب ہے کہ اس پر سرے سے کوئی کام بھی نہیں کیا جا سکتا۔

اوبجیکٹ کو ایک لیئر سے دوسری میں لے جانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- متعلقہ اوبجیکٹ کو منتخب کریں اور ڈاکر ونڈو کے کسی خالی حصے پر رائٹ کلک کریں۔

2- ظاہر ہونے والے مینو سے Move to Layer کا انتخاب کریں۔

3- اب اس لیئر پر کلک کریں جس میں آپ اوبجیکٹ کو بھیجنا چاہتے ہیں۔

اوبجیکٹ کو لاک کرنا

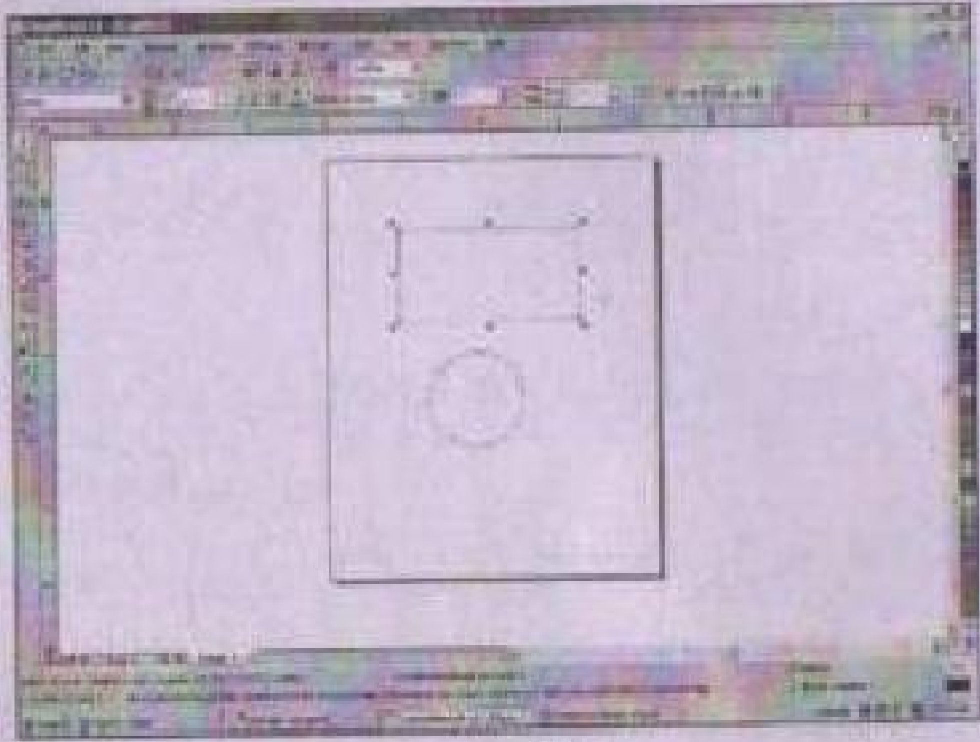
اوبجیکٹ کو لاک کرنے کا مطلب یہ ہے کہ اس میں آپ کسی قسم کی تبدیلی نہیں کر سکتے چاہے ڈاکر ونڈو پر Pencil کا آئیکان آن بھی ہو۔

اوبجیکٹ کو لاک کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Arrange مینو پر کلک کریں اور Lock Object کا انتخاب کریں۔

2- یا پھر متعلقہ اوبجیکٹ پر رائٹ کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو میں سے Lock Object کمانڈ منتخب کریں۔

3- آپ دیکھیں گے کہ اس اوبجیکٹ کے اردگرد چھوٹے چھوٹے تالے ظاہر ہو گئے ہیں' جیسا کہ شکل نمبر 4.4 میں دکھایا گیا ہے۔ اب آپ اس اوبجیکٹ کو نہ ادھر ادھر لے جا سکتے ہیں نہ اس کے سائز میں تبدیلی کر سکتے ہیں' نہ اسے گھما سکتے ہیں' نہ اس کا رنگ تبدیل کر سکتے ہیں اور نہ ہی اس کو ڈیلیٹ کر سکتے ہیں۔



شکل نمبر 4.4

اوبجیکٹ کو ان لاک (Unlock) کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اس اوبجیکٹ کو منتخب کریں جسے آپ ان لاک کرنا چاہتے ہیں۔

2- Arrange مینو پر کلک کریں اور Unlock کا انتخاب کریں۔

3- اب آپ اپنی مرضی سے اس اوبجیکٹ میں ہر قسم کی تبدیلی کر سکتے ہیں۔

اب ہم آپ کو کورل ڈرا 12 میں موجود کئی ایسے ٹولز کے بارے میں بتائیں گے جن کی مدد سے آپ اوبجیکٹس کے اندر تبدیلی کر سکتے ہیں۔ یہ ٹولز آپ کو شکل نمبر 4.5 میں نظر آ رہے ہوں گے۔ یہ ٹولز Shape Edit فلائی آؤٹ میں ہوتے ہیں۔ اب آپ انہی ٹولز کے متعلق سیکھیں گے۔

شکل نمبر 4.5

نوڈز (Nodes) کے ساتھ کروز میں تبدیلی کرنا

کسی بھی لائن یا کروز سیگمنٹ (Segment) کے کونے پر نظر آنے والے چھوٹے چھوٹے چوکور پوائنٹس کو نوڈز کہتے ہیں۔ کسی لائن' کرو یا دوسری اشکال کی شکل تبدیل کرنے کیلئے ان نوڈز کو ڈریگ کیا یا کھینچا جا سکتا ہے۔ ذیل میں ہم نوڈز کی مدد سے ہونے والی تبدیلیوں کے بارے میں بتائیں گے۔

کروز میں تبدیلی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

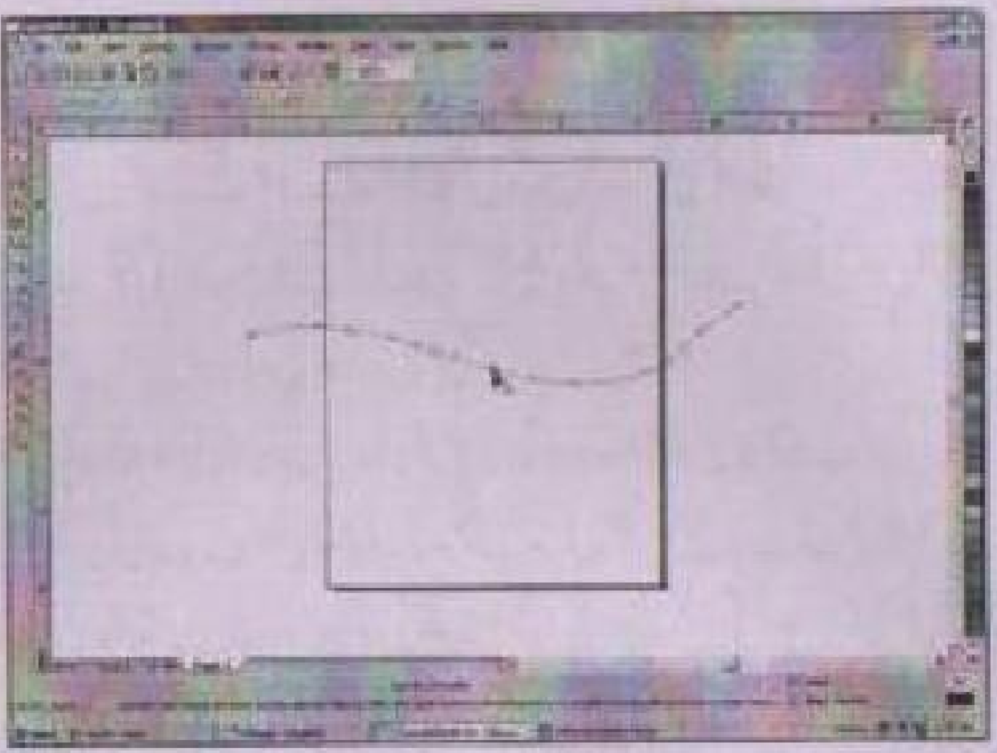
1- Shape Edit فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Shape ٹول منتخب کریں۔
2- اس اوبجیکٹ کو منتخب کریں جس کی نوڈز میں آپ تبدیلی کرنا چاہتے ہیں۔
3- اوبجیکٹ کی کسی نوڈ پر کلک کریں۔
4- ایک سے زائد نوڈز کو منتخب کرنے کیلئے Shift بٹن دبائے رکھیں اور ایک ایک کرکے تمام نوڈز کو منتخب کرلیں۔
5- تمام نوڈز کو اکٹھا منتخب کرنے کیلئے Edit مینو پر کلک کریں' Select All پر ماؤس لائیں اور پھر Nodes کا انتخاب کریں۔
6- تمام میں سے صرف ایک نوڈ کو غیر منتخب کرنے کیلئے Shift دبائیں اور متعلقہ نوڈ پر کلک کریں۔
7- ایک سے زیادہ نوڈز کو غیر منتخب کرنے کیلئے Shift دبائے رکھیں اور ایک ایک کرکے تمام نوڈز پر کلک کرتے جائیں۔

ایک نوڈ کا اضافہ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Shape Edit فلائی آؤٹ کو کھولیں اور Shape ٹول کا انتخاب کریں۔
2- کروڈ اوبجیکٹ کو منتخب کریں اور اس کے اس حصے پر ڈبل کلک کریں جہاں پر آپ ایک نئی نوڈ کا اضافہ کرنا چاہتے ہیں جیسا کہ شکل نمبر 4.6 میں دکھایا گیا ہے۔

کسی نوڈ کو ختم کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Shape Edit فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Shape ٹول کا انتخاب کریں۔
2- کروڈ اوبجیکٹ کو منتخب کریں اور اس نوڈ کے اوپر ڈبل کلک کریں جس کو آپ ختم کرنا چاہتے ہیں۔ اس سے نوڈ ختم ہوجائے گی۔

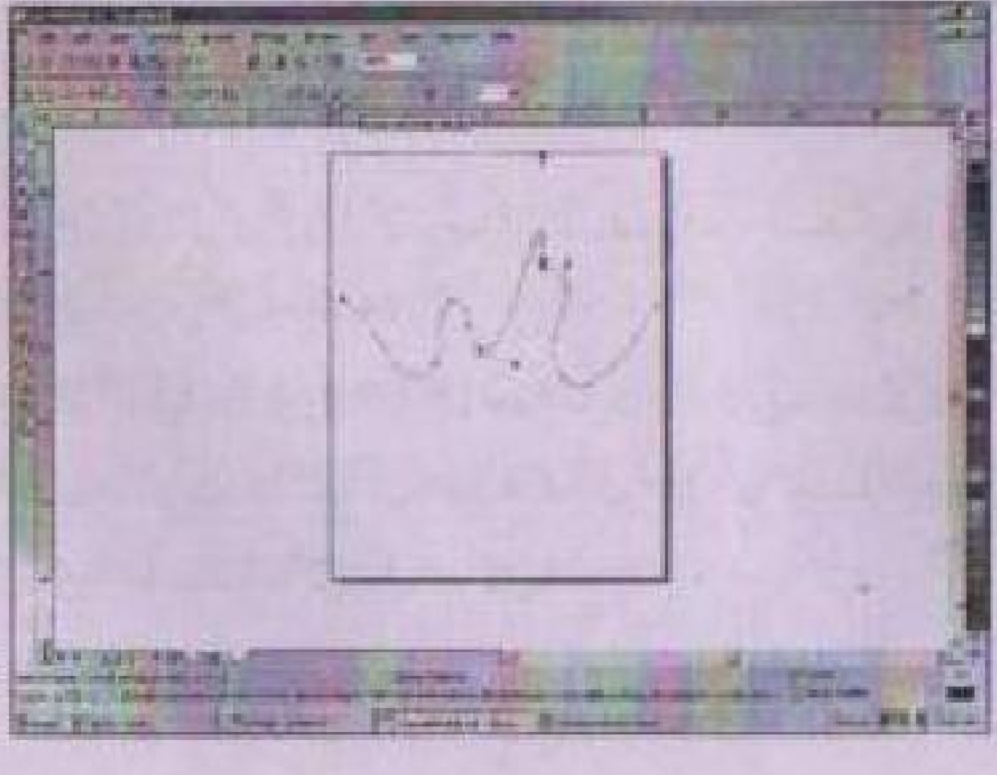


شکل نمبر 4.6

نوڈز پر کلک کرنے سے آپ دیکھیں گے کہ نیلے رنگ کی لائنوں کے ساتھ مزید پوائنٹس ظاہر ہوجاتے ہیں۔ جن کو ڈریگ کرنے سے اس لائن یا کرو کی شکل میں تبدیلی کی جاتی ہے۔ ذیل میں اس کا طریقہ بتایا گیا ہے۔

نوڈ کو گھمانے یا ترچھا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Shape Edit فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Shape ٹول کا انتخاب کریں۔
2- کسی کروڈ اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔
3- اوبجیکٹ میں اس نوڈ کو منتخب کریں جس کو لائن کی صورت میں بدلنے کیلئے آپ استعمال کرنا چاہتے ہیں۔
4- اب پراپرٹی بار سے Stretch and scale nodes یا Rotate and skew nodes کا انتخاب کریں (دیکھیں شکل نمبر 4.7)۔



شکل نمبر 4.7

5- اب نوڈز میں تبدیلی کرنے کیلئے ہینڈلز کے سیٹ کو ڈریگ کریں۔

نوڈز کو استعمال کرتے ہوئے اشکال میں تبدیلی کرنا

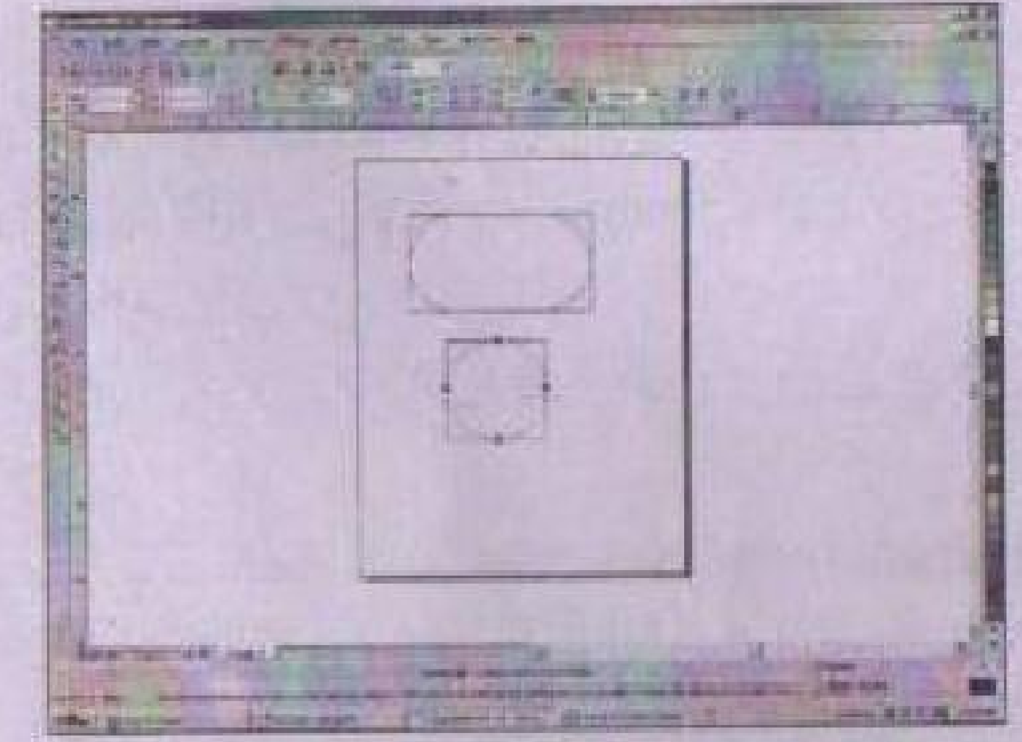
کرو میں تبدیلی کی طرح آپ دائروں، مستطیلی اور کثیرالزاویہ اشکال میں بھی نوڈز کی مدد سے تبدیلی کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے آپ مندرجہ ذیل عمل کریں۔

1- Shape Edit فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Shape ٹول کا انتخاب کریں۔

2- اب اسی ٹول کی مدد سے اس اوبجیکٹ کو منتخب کریں جس میں آپ تبدیلی لانا چاہتے ہیں۔

3- اب آپ کو اوبجیکٹ میں موجود نوڈز نظر آنا شروع ہو جائیں گی جیسا کہ شکل نمبر 4.8 میں دکھایا گیا ہے۔ ان نوڈز کو ماؤس کی مدد سے حرکت دیں۔ مختلف اشکال میں مختلف تبدیلیاں ہونگی جیسا کہ ذیل میں بتایا گیا ہے:

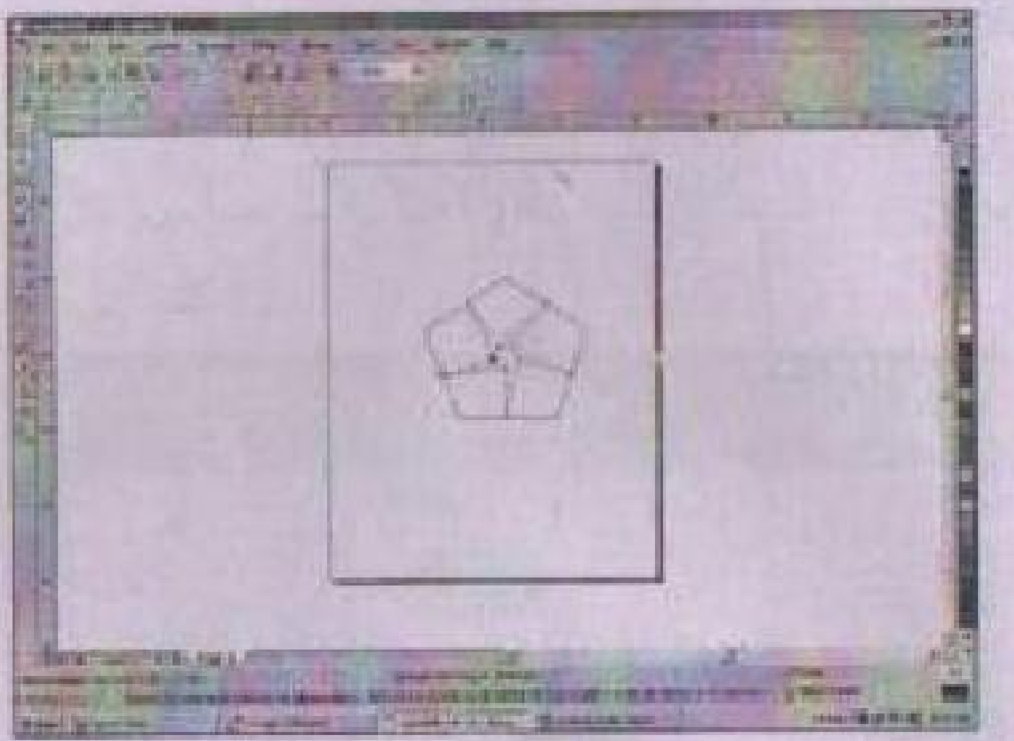
☆ مستطیل شکل میں جب آپ ایک نوڈ کو ڈریگ کریں گے تو اس کے کنارے گول ہو جائیں گے۔ (دیکھیں شکل نمبر 4.8)



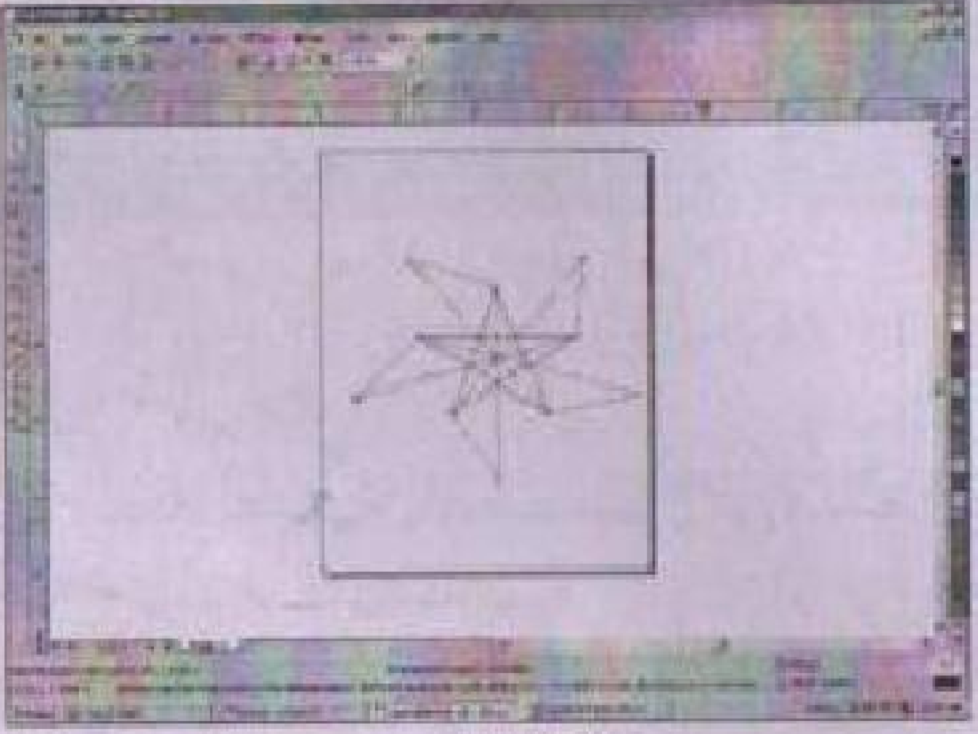
شکل نمبر 4.8

☆ چوکور شکل میں کسی بھی نوڈ کو ڈریگ کرنے سے چوکور دائرے میں تبدیل ہو جائے گی۔ (مثال کیلئے دیکھیں شکل نمبر 4.8)

☆ کثیرالزاویہ (Polygons) شکل کے اندر کسی نوڈ کو ڈریگ کرنے سے وہ شکل ستارے میں تبدیل ہو سکتی ہے (دیکھیں شکل نمبر 4.9)۔ اسی طرح اس ستارے کو ایک پنکھے کی شکل میں تبدیل کیا جا سکتا ہے۔ (دیکھیں شکل نمبر 4.10)



شکل نمبر 4.9



شکل نمبر 4.10

4- دائروں اور بیضوی اشکال میں صرف ایک نوڈ ہوتی ہے جسے ڈریگ کرنے سے آپ اس دائرے یا بیضوی شکل کو پائی (Pie) یا آرک (Arc) میں تبدیل کر سکتے ہیں، جیسا کہ شکل نمبر 4.11 میں آپ کو نظر آ رہا ہے۔

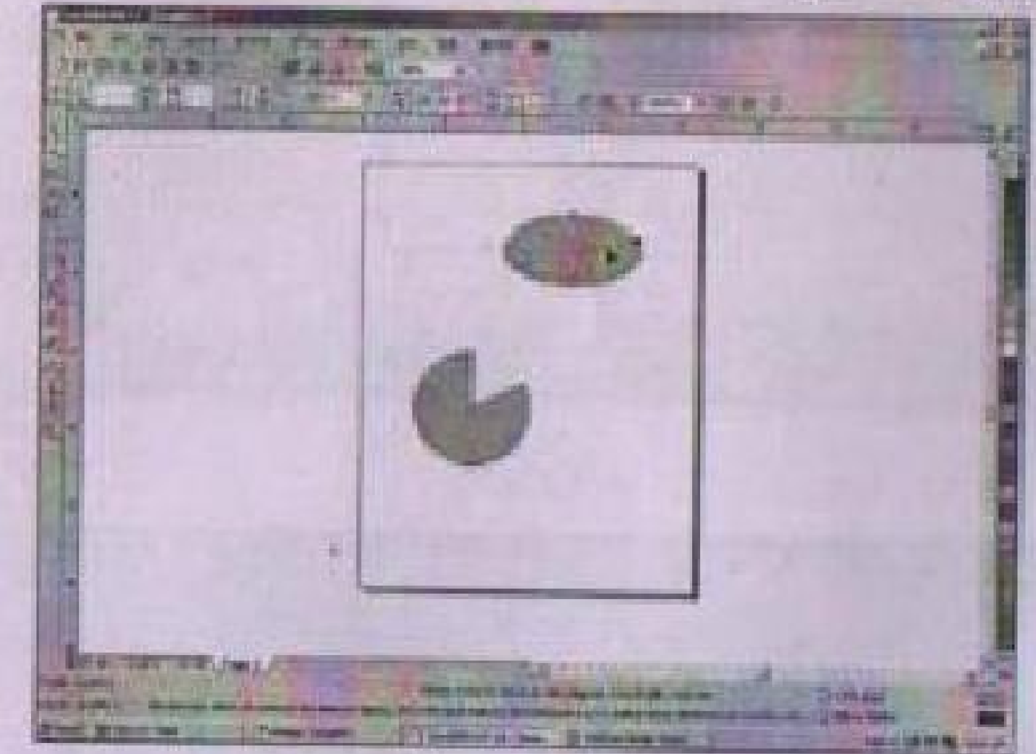
نوٹ: جب آپ اوپر دی گئی اشکال کے اندر نوڈز کی مدد سے تبدیلی کا عمل کرتے ہیں تو تبدیلی کا اثر تمام نوڈز پر پڑتا ہے۔ لیکن اگر آپ چاہتے ہیں کہ ہر ایک نوڈ پر علیحدہ علیحدہ عمل ہو تو اس کیلئے آپ کو اس شکل کو کرو میں تبدیل کرنا ہوگا۔

انفرادی نوڈز میں تبدیلی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- متعلقہ شکل کو منتخب کریں۔

2- مینو بار میں Arrange مینو پر کلک کریں اور Convert to Curves آپشن منتخب کریں۔

3- اس کے علاوہ آپ پراپرٹی بار پر موجود To Curve بٹن پر کلک کر کے بھی اسے کرو میں تبدیل کر سکتے ہیں۔ اب آپ کسی بھی نوڈ پر کلک کر کے ظاہر ہونے والے پوائنٹس کی مدد سے اس میں تبدیلی کر سکتے ہیں۔



شکل نمبر 4.11

Knife ٹول استعمال کرنا

جیسا کہ نام سے ظاہر ہے کہ اس ٹول کی مدد سے آپ آبجیکٹس کو کاٹ سکتے ہیں۔ اب ہم آپ کو اس ٹول کے استعمال کے بارے میں بتاتے ہیں۔

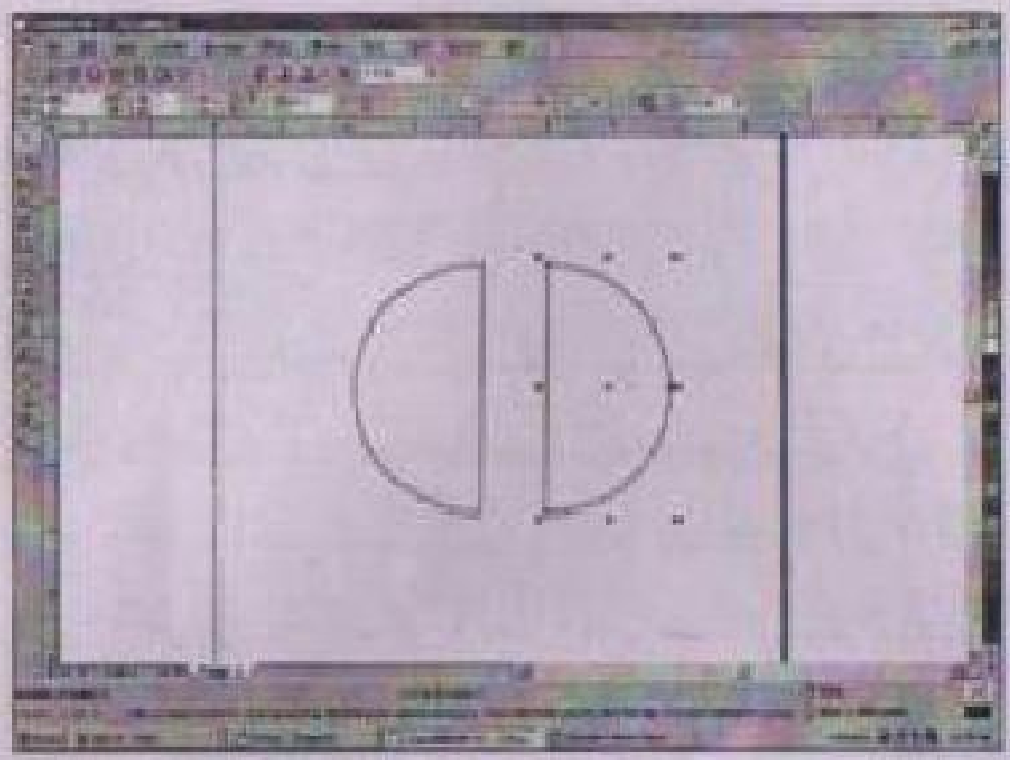
نائف ٹول کے ذریعے ڈرائنگ میں تبدیلی کرتے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Shape Edit فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Knife ٹول کا انتخاب کریں۔

2- اب جہاں سے آپ آبجیکٹ کو کاٹنا چاہتے ہیں اس جگہ کے باہر والے کنارے پر ایک بار کلک کریں۔

3- اب جس جگہ پر آپ آبجیکٹ کو کاٹنے کا عمل ختم کرنا چاہتے ہیں اس جگہ کے کنارے پر کلک کریں۔ ان دونوں کناروں کے درمیان ایک لائن بن جائے گی۔

4- آپ کا آبجیکٹ کٹ چکا ہوگا۔ اب Pick ٹول کی مدد سے دونوں حصوں کو علیحدہ کر دیں۔ شکل نمبر 4.12 میں ایک دائرے کو کٹا ہوا دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 4.12

Eraser ٹول استعمال کرنا

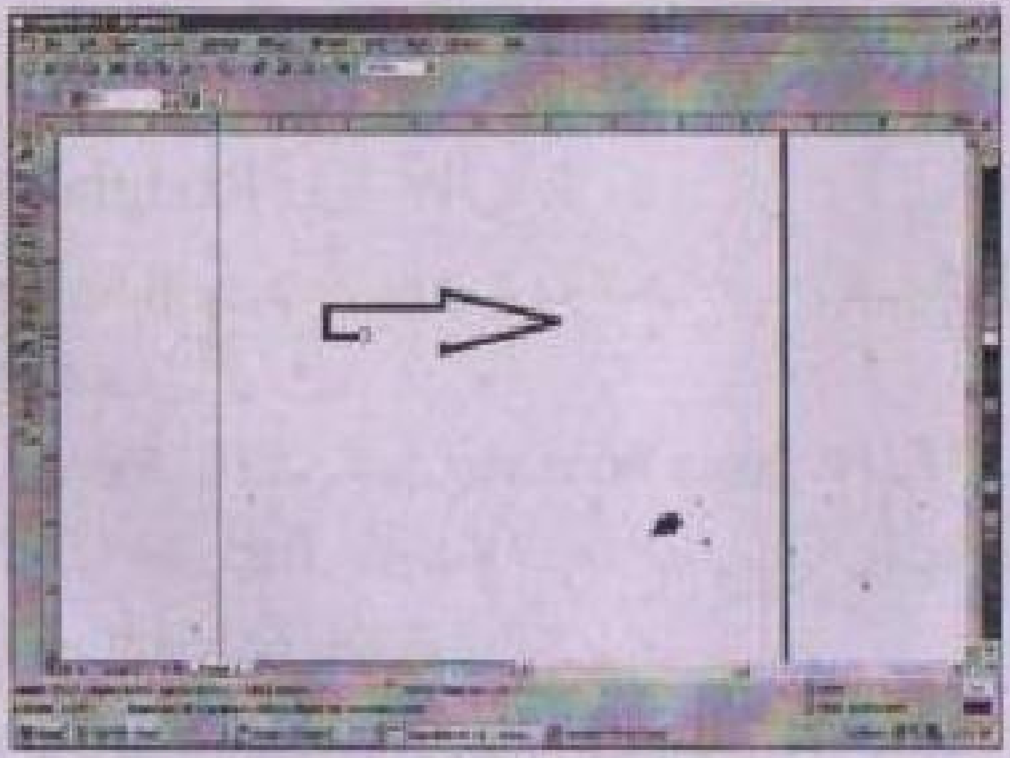
اس ٹول کی مدد سے آپ آبجیکٹ کے اندر غیر ضروری چیزوں کو ختم کر سکتے ہیں۔ اس کا کام اس کے نام جیسا ہی ہے یعنی یہ آبجیکٹ کو ایک اریزر کی طرح مٹا دیتا ہے۔ اس کے علاوہ اس کے ذریعے آپ سیاہ بیک گراؤنڈ پر سفید ڈرائنگ بھی بنا سکتے ہیں۔

ڈرائنگ کے ایک حصہ کو مٹانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اس آبجیکٹ کو منتخب کریں جس کے اندر تبدیلی مطلوب ہے۔

2- Shape Edit فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Eraser ٹول کا انتخاب کریں۔

3- اس حصے پر ماؤس کی مدد سے ڈریگ کریں جسے آپ ختم کرنا چاہتے ہیں۔ (دیکھیں شکل نمبر 4.13)



شکل نمبر 4.13

4۔ مشاہدہ کریں کہ پکسلز غائب ہوتے جا رہے ہیں اور جب آپ ڈریگ کرنے کا عمل بند کریں گے تو بقیہ شکل خود بخود بند ہو جائے گی۔

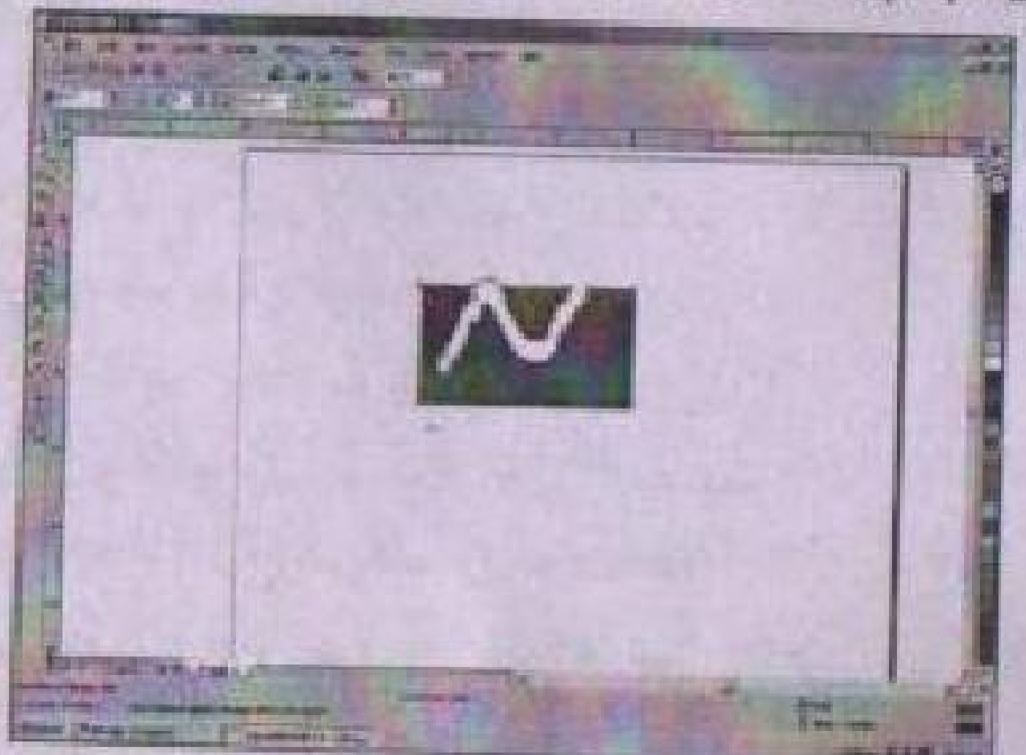
Smudge Brush ٹول استعمال کرنا

کورل ڈرا12 میں سمج (Smudge) برش کے ذریعے آپ اوبجیکٹ کے اندر ایک کنارے سے ایک برش کی شکل کا شگاف کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Shape Edit فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Smudge Brush ٹول کا انتخاب کریں۔

2- اس ٹول کے استعمال کیلئے اوبجیکٹ کا کرو ہونا ضروری ہے۔ اس لئے اس ٹول کو اپلائی کرنے سے پہلے اوبجیکٹ کو کرو میں تبدیل کر لیں۔ (اس کا طریقہ پہلے بتایا جا چکا ہے۔)

3- اب اوبجیکٹ کے کسی کنارے سے ڈریگ کرنا شروع کریں اور جہاں تک آپ شگاف بنانا چاہتے ہیں وہاں پر جا کر ماؤس چھوڑ دیں جیسا کہ شکل نمبر 4.14 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 4.14

Roughen Brush ٹول استعمال کرنا

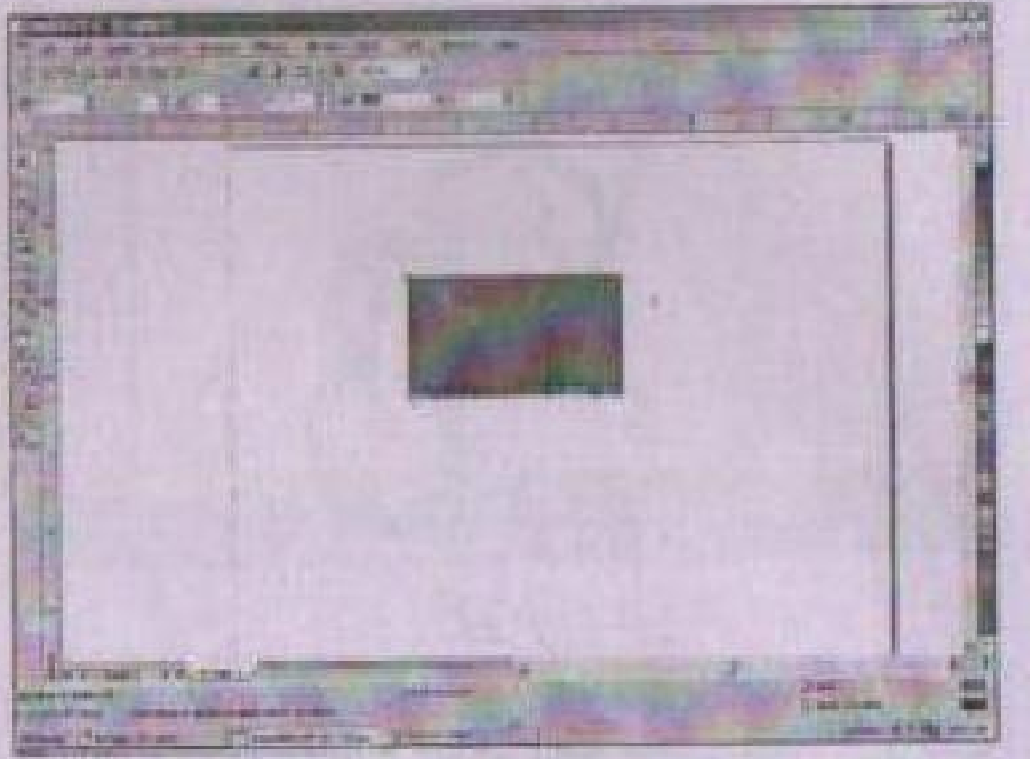
رفن (Roughen) برش کا استعمال اوبجیکٹ کے کناروں کو نوک دار بنانے کیلئے کیا جاتا ہے۔
ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Shape Edit فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Roughen Brush ٹول کا انتخاب کریں۔

2- اس ٹول کے استعمال کیلئے بھی اوبجیکٹ کا کرو ہونا ضروری ہے۔ اس لئے اس ٹول کو اپلائی کرنے سے پہلے اوبجیکٹ کو کرو میں تبدیل کر لیں۔

3- اب اوبجیکٹ کی اس لائن کے اوپر ڈریگ کرنا شروع کریں جس کو آپ نوک دار بنانا چاہتے

ہیں اور جہاں تک آپ چاہتے ہیں وہاں پر جا کر ماؤس چھوڑ دیں جیسا کہ شکل نمبر 4.15 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 4.15

Free Transform ٹول استعمال کرنا

اس ٹول کے ذریعے آپ کسی بھی اوبجیکٹ کی شکل کسی مخصوص نوڈ پر تبدیل کر سکتے ہیں جس کیلئے آپ پراپرٹی بار پر موجود مختلف بٹن استعمال کرتے ہیں۔

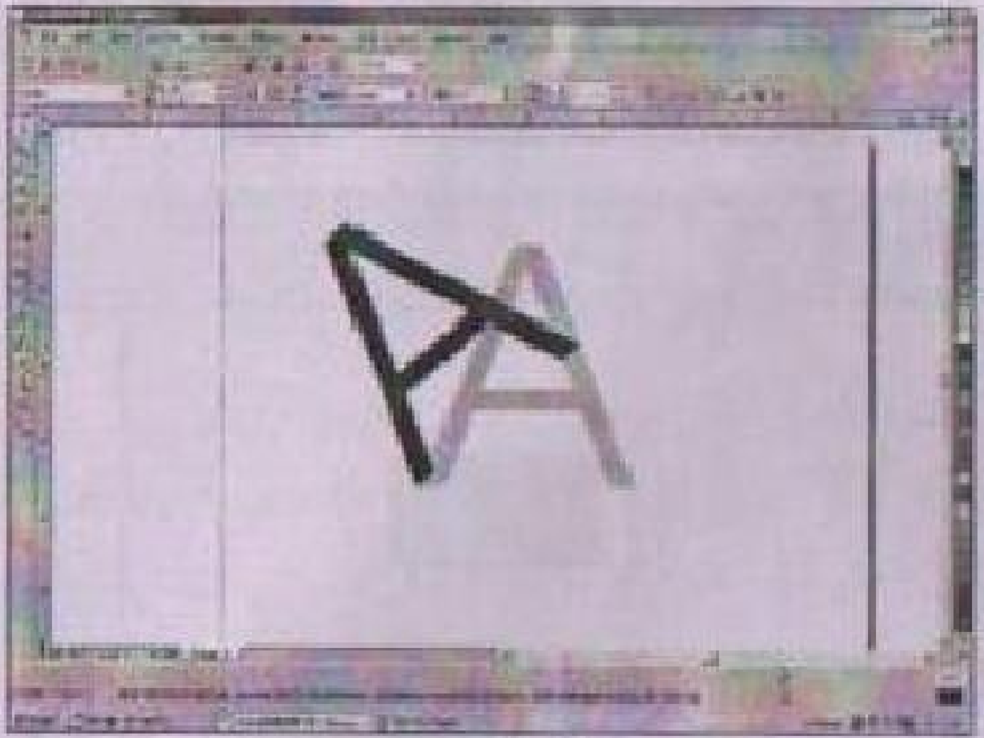
Free Transform ٹول کو استعمال کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Shape Edit فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Free Tranform ٹول کا انتخاب کریں۔

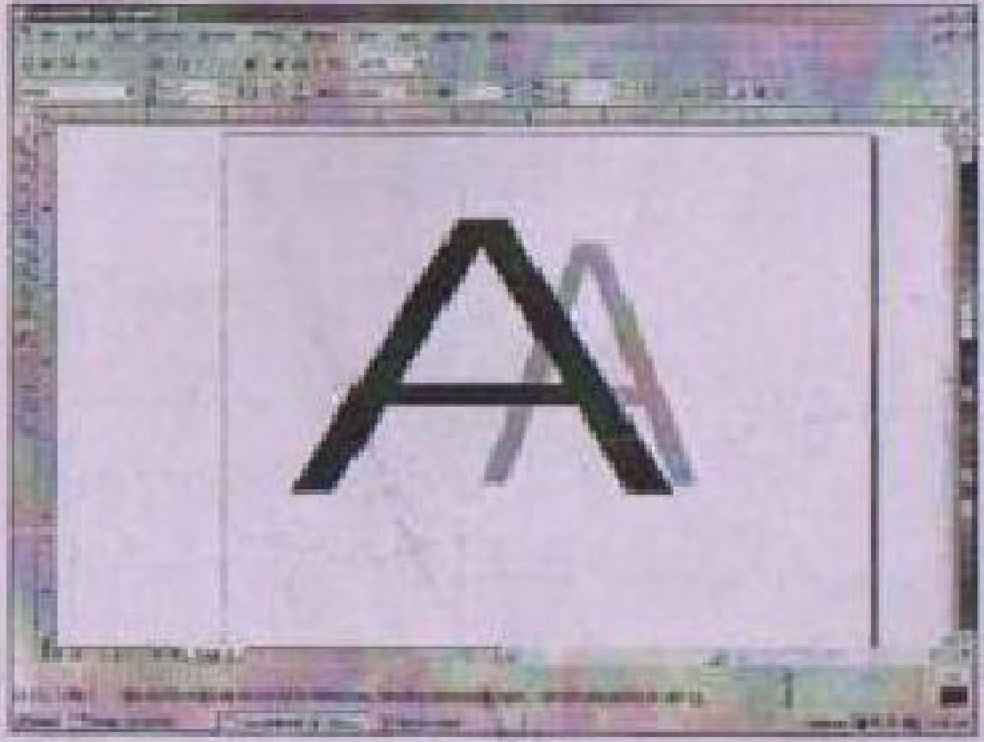
2- اوبجیکٹ کو اس کی کسی خاص نوڈ کے گرد گھمانے کیلئے پراپرٹی بار پر موجود Free Rotation بٹن پر کلک کریں۔ اب کسی نوڈ پر کلک کریں اور مطلوبہ پوائنٹ تک گھمائیں۔ آپ دیکھیں گے کہ اوبجیکٹ اس نوڈ کے گرد گھوم جائے گا۔ (دیکھیں شکل نمبر 4.16)

3- اسی طرح اگر آپ پراپرٹی بار پر Free Scaling بٹن کو دبائیں گے تو اوبجیکٹ ڈریگ کرنے پر عمودی اور افقی حالت میں بڑا چھوٹا ہو سکے گا جیسا کہ شکل نمبر 4.17 میں دکھایا گیا ہے۔

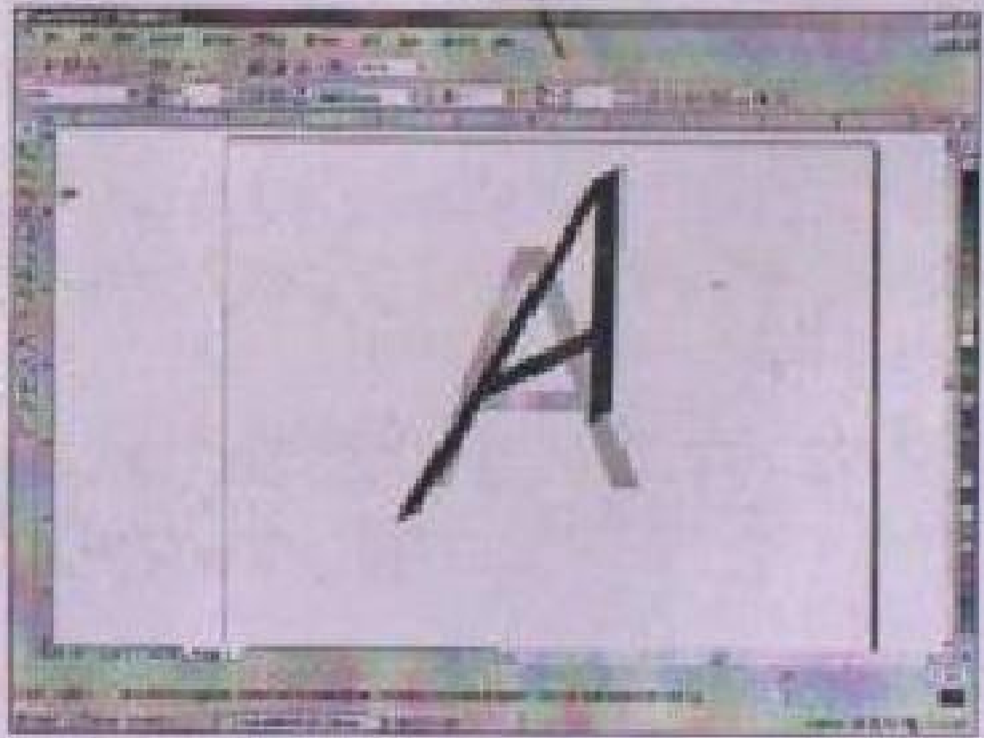
4- Free Skew ٹول پر کلک کر کے جب کسی نوڈ کو ڈریگ کیا جاتا ہے تو اوبجیکٹ ترچھا ہو جاتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 4.18 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 4.16

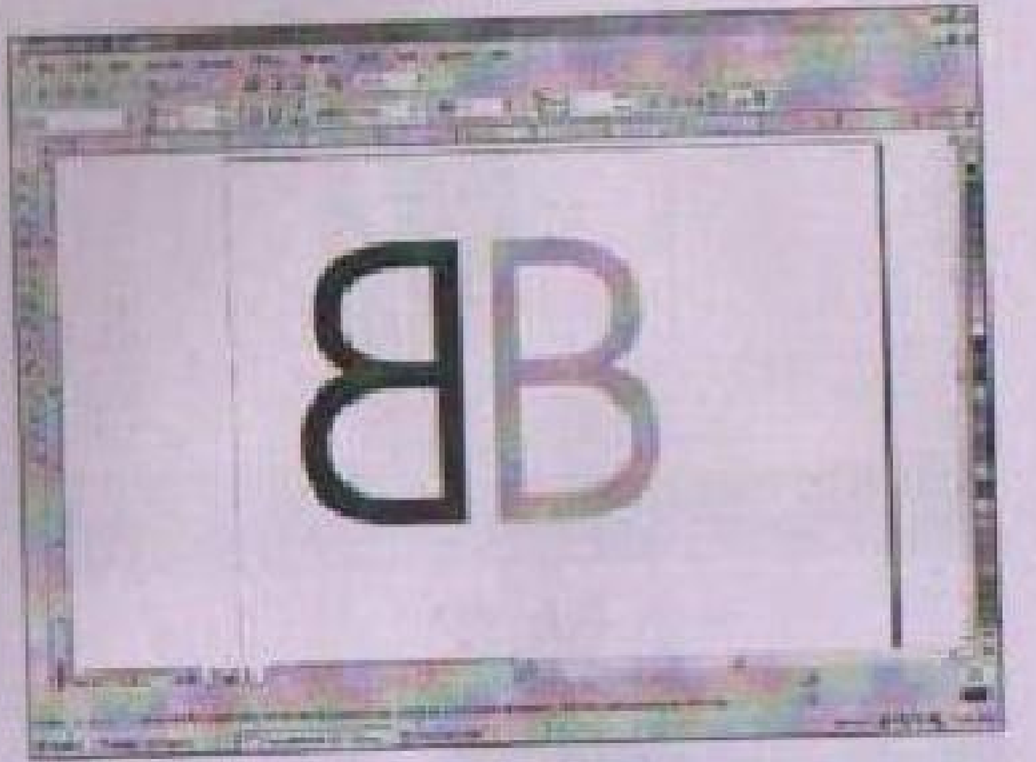


شکل نمبر 4.17



شکل نمبر 4.18

5- Free Angle Reflection ٹول آپ کے متعین کردہ زاویے کے مطابق اوبجیکٹ کو الٹا دیتا ہے' جیسا کہ شکل نمبر 4.19 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 4.19

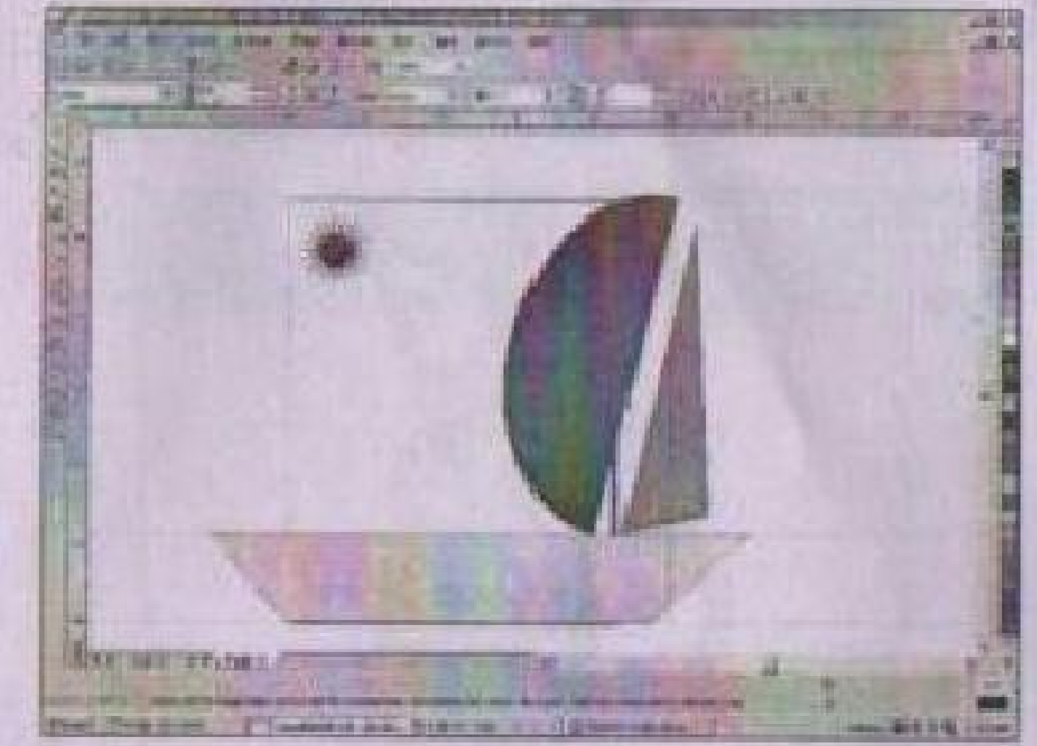
5- تبدیلی کا یہ عمل آپ ڈاکر ونڈو کے ذریعے بھی کر سکتے ہیں۔ اس ڈاکر ونڈو کو کھولنے کیلئے Windows مینو پر کلک کریں۔ کرسر کو Dockers پر لائیں پھر Transformations پہ لائیں اور پھر اس مینو میں سے اپنی ضرورت کے مطابق کسی آپشن کو منتخب کریں جس سے Transformation ڈاکر کھل جائے گی۔

نمونے کی ڈرائنگ

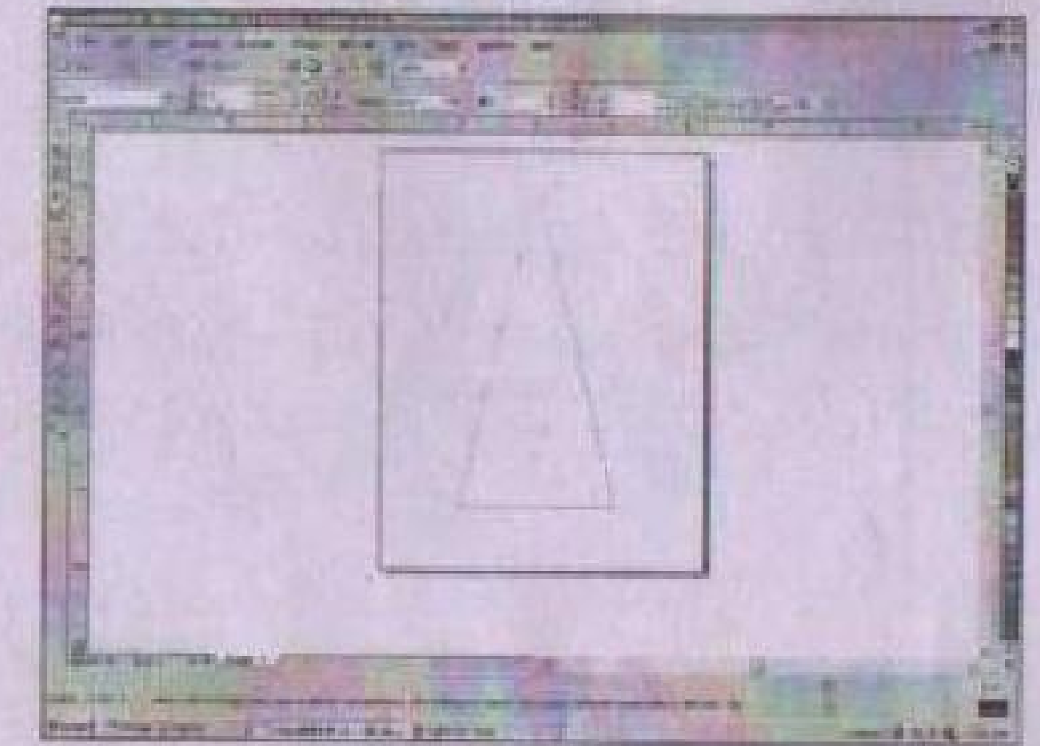
اب تک آپ نے بنیادی اشکال کو بنانا اور ان میں تبدیلیاں کرنا سیکھا ہے۔ ان بنیادی اشکال کو ترتیب دے کر آپ کوئی بھی ڈرائنگ بنا سکتے ہیں۔ آیئے اب ہم انہی بنیادی اشکال کی مدد سے ایک ڈرائنگ بناتے ہیں۔ یہ نمونے کی ڈرائنگ آپ کو شکل نمبر 4.20 میں نظر آ رہی ہے۔ پہلے ہم مطلوبہ کشتی کا اوپر والا حصہ بنائیں گے' جس کیلئے ذیل میں دی گئی مشق کو دہرائیں۔

1- ٹول باکس میں Polygon ٹول پر کلک کریں اور اس کی پراپرٹی بار پر سائیڈوں کی تعداد والے باکس میں 3 تعداد لکھیں۔

2- ڈرائنگ ونڈو پر ڈریگ کریں جس سے ایک مثلث بنے گی' جیسا کہ شکل نمبر 4.21 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 4.20



شکل نمبر 4.21

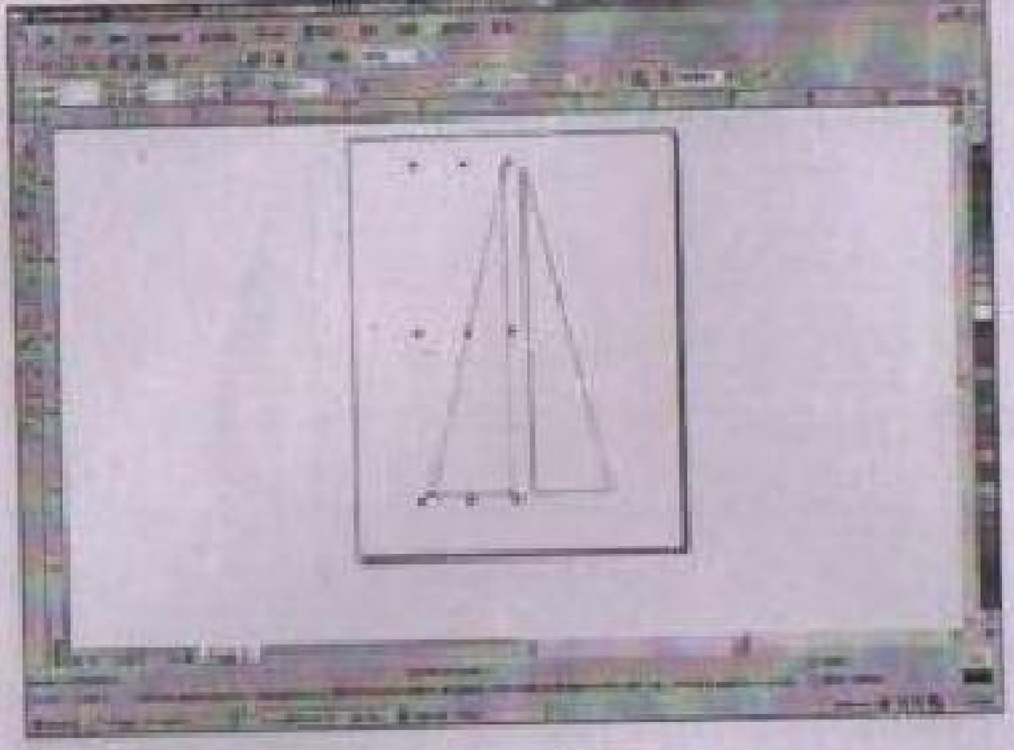
3- اب Shape Edit فلائی آؤٹ میں سے Knife ٹول کا انتخاب کریں۔ اس کی مدد سے مثلث کو درمیان میں دو حصوں میں کاٹیں جس طرح شکل نمبر 4.22 میں مثلث کو کاٹا گیا ہے۔
اب بائیں والی مثلث کو Delete کر دیں۔

4- باقی رہنے والی مثلث کو منتخب کریں۔

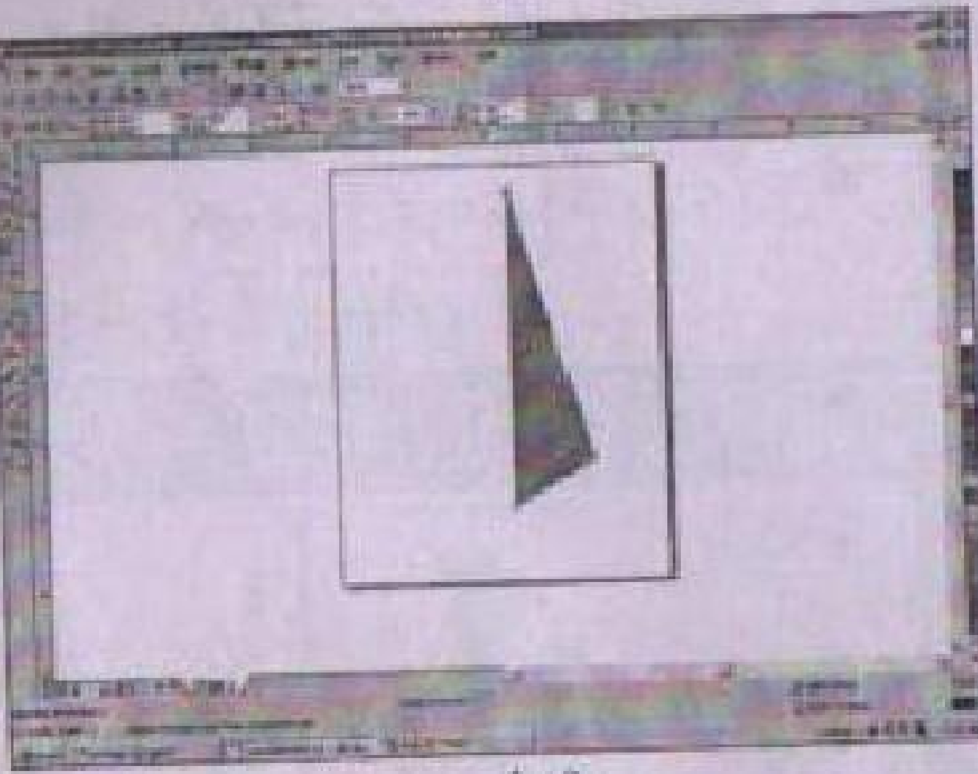
5- اب دوبارہ Shape Edit فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Free Transform ٹول منتخب کریں۔

6- پراپرٹی بار پر موجود Free Skew بٹن پر کلک کریں۔

7- اب مثلث کے بائیں کنارے والی نوڈ کو کھینچیں اور اسے شکل نمبر 4.23 کے مطابق بنائیں۔



شکل نمبر 4.22

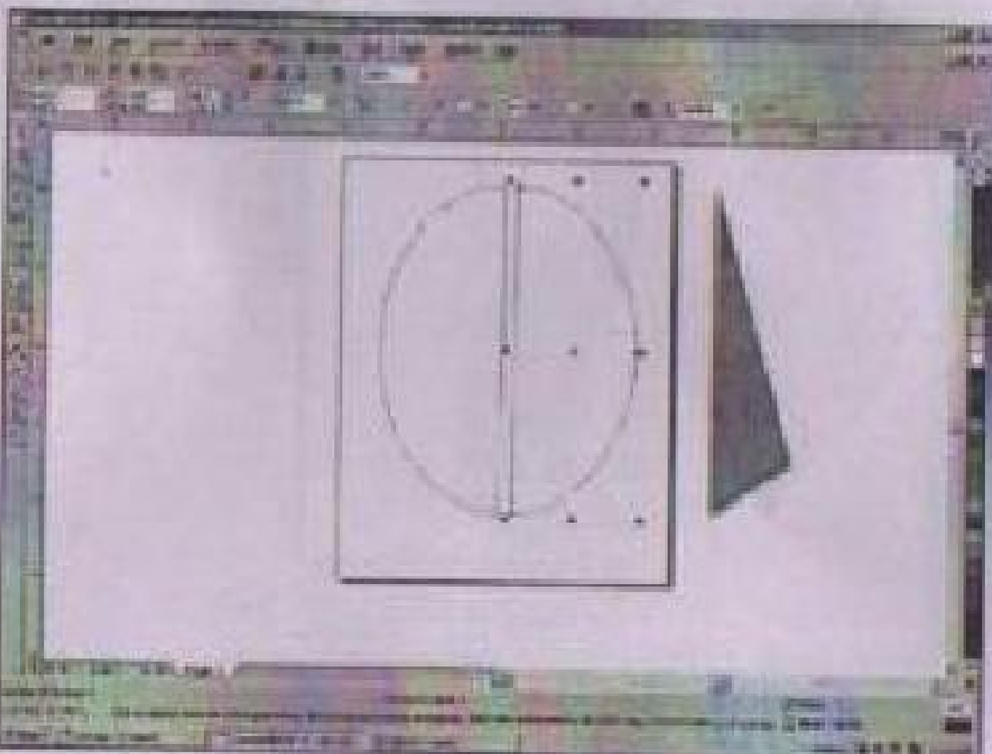


شکل نمبر 4.23

8- مثلث کو منتخب کریں اور ڈرائنگ ونڈو کے دائیں جانب نظر آنے والی کلر پلیٹ میں کسی رنگ پر کلک کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 4.23)

9- اب Ellipse ٹول کا انتخاب کریں اور اس کی مدد سے ڈرائنگ ونڈو پر ایک بیضوی شکل بنائیں۔

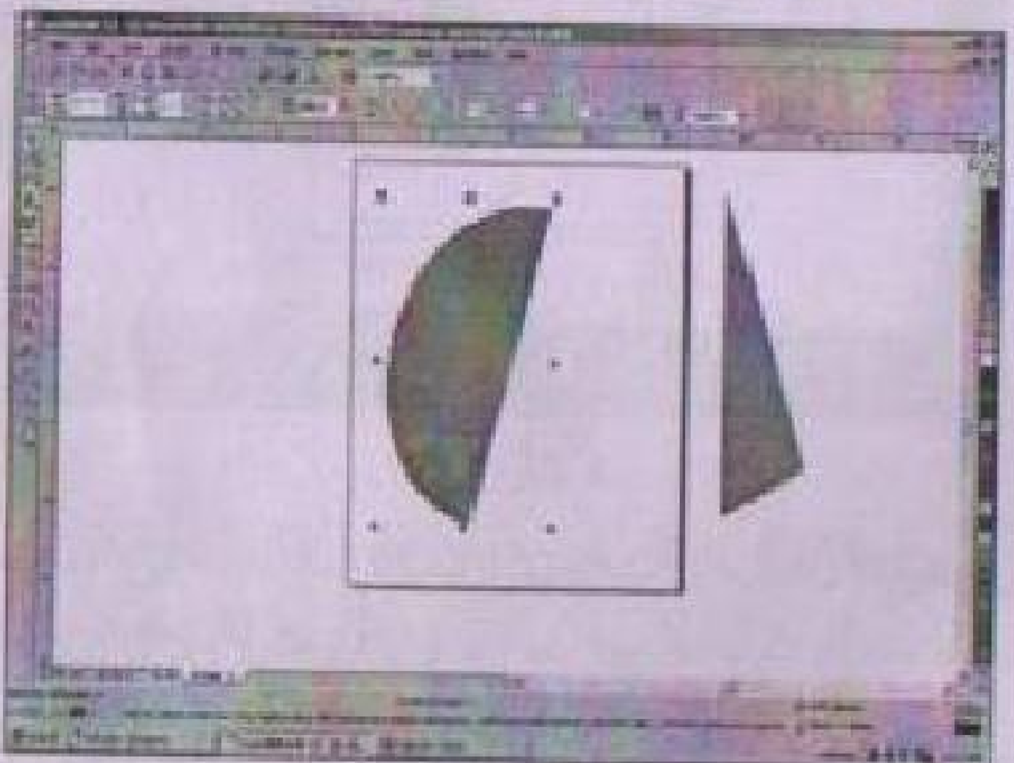
10- اس بیضوی شکل کو Knife ٹول کی مدد سے دو حصوں میں تقسیم کریں جیسا کہ شکل نمبر 4.24 میں کیا گیا ہے۔ بائیں والے حصے کو رہنے دیں جبکہ دوسرے کو Delete کر دیں۔



شکل نمبر 4.24

11- اس آدھی بیضوی شکل میں بھی کلر پلیٹ کی مدد سے کوئی سا رنگ بھر دیں۔

12- اب Pick ٹول پر کلک کریں اور پھر آدھی بیضوی شکل پر کلک کریں اور اوپر موجود پراپرٹی بار میں Angle of Rotation باکس میں 346.6 مقدار درج کریں' جس سے بیضوی دائرہ شکل نمبر 4.25 کے مطابق گھوم جائے گا۔



شکل نمبر 4.25

کشتی کا نچلا حصہ

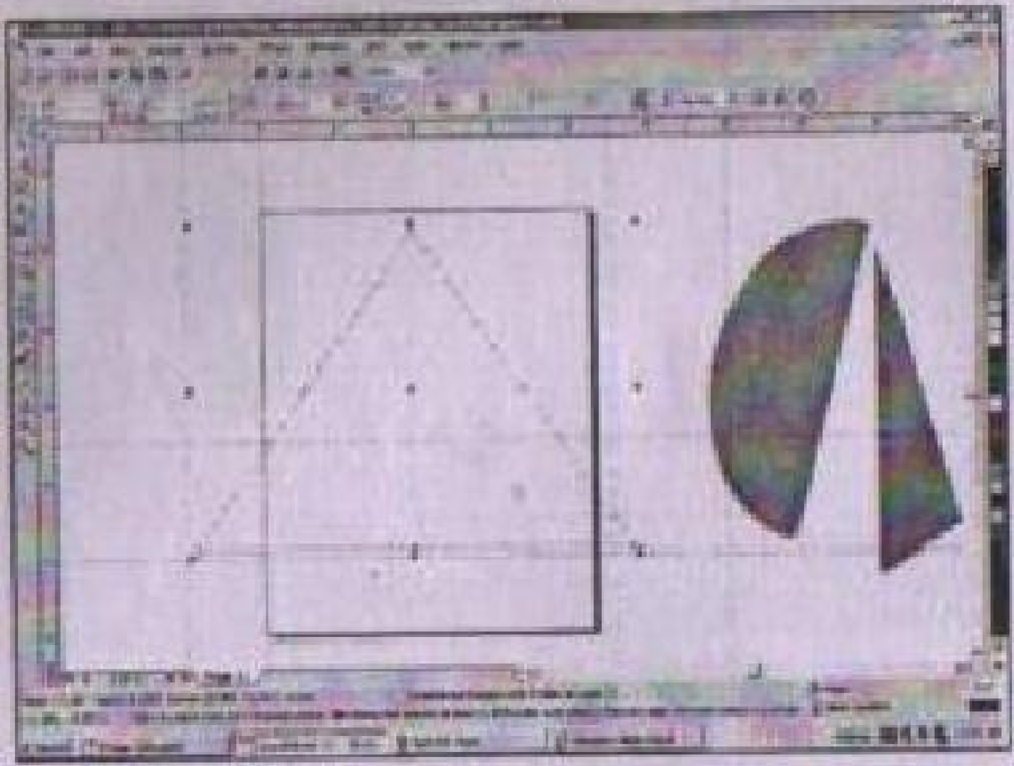
اوپر والی مشق میں ہم نے کشتی کا اوپر والا حصہ بنایا ہے۔ اب نیچے والا حصہ بنانے کیلئے ذیل میں دی گئی مشق دہرائیں۔

1- اوپر والے رولر سے ڈریگ کے عمل سے گائیڈ لائن بائیں والے رولر کے "2" پوائنٹ پر لائیں۔

اب اسی عمل سے ایک اور گائیڈ لائن کو بائیں رولر کے پوائنٹ "4" پر لائیں۔

2- اب بائیں رولر سے ڈریگ کے ذریعے گائیڈ لائنز کو اوپر والے رولر کے "2" "0" "8.5" اور "12" پوائنٹس پر لائیں' جیسا شکل نمبر 4.26 میں دکھایا گیا ہے۔

3- اب Polygon کی مدد سے ایک ایسی مثلث بنائیں جس کی چوڑائی' لمبائی سے زیادہ ہو۔ (دیکھیں شکل نمبر 4.26)

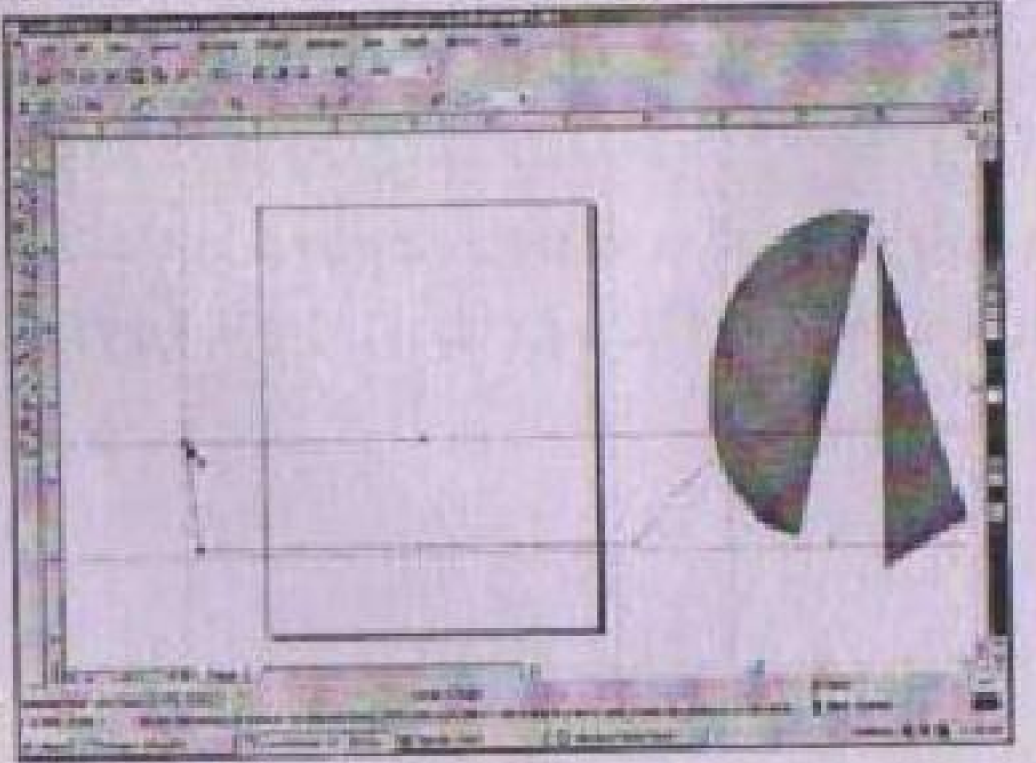


شکل نمبر 4.26

4- اس مثلث کو منتخب کریں۔

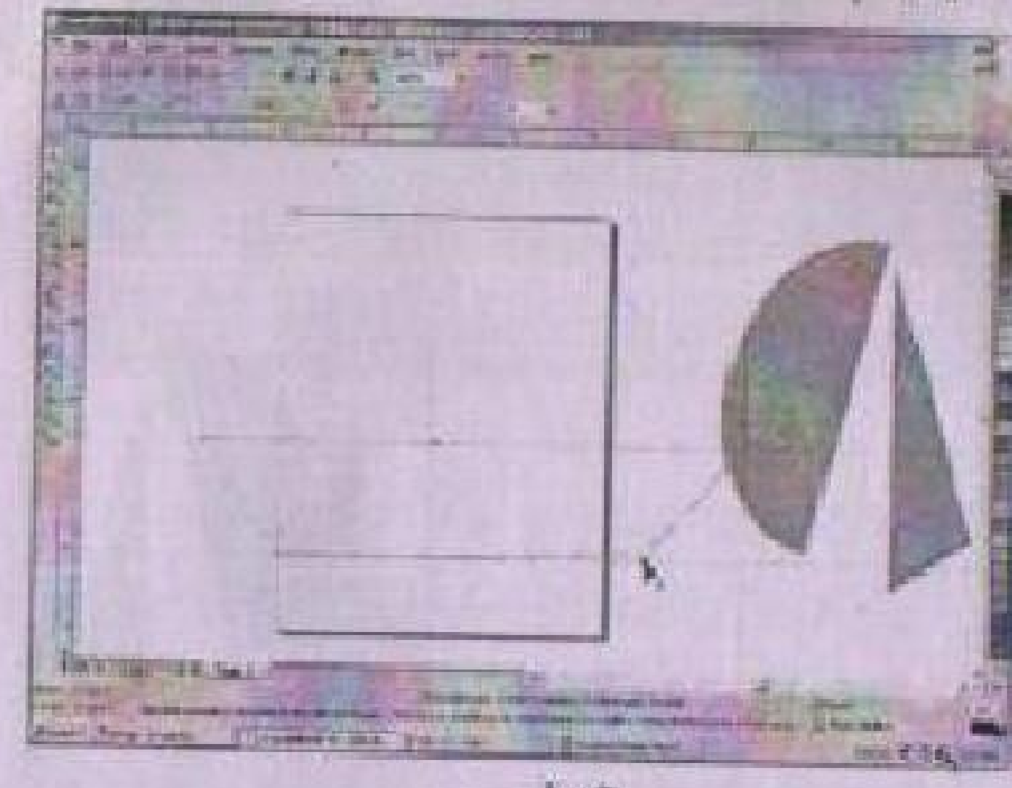
5- Arrange مینو پر کلک کریں اور Convert to Curve کمانڈ کا انتخاب کریں۔

6- اب سب سے اوپر والی نوڈ کو ڈریگ کرتے ہوئے اوپر والی افقی گائیڈ لائن پر لائیں۔ پھر مثلث کی بائیں لائن کی درمیان والی نوڈ کو کھینچ کر بائیں طرف اوپر والی افقی اور عمودی گائیڈ لائنز کے قطع کرنے والے مقام پر لے کر جائیں' جیسا کہ شکل نمبر 4.27 میں نظر آرہا ہے



شکل نمبر 4.27

7- اسی طرح شناٹ کی دائیں لائن کی درمیانی نوڈ کو دائیں طرف اوپر والی افقی اور عمودی گائیڈ لائنز کے قطع کرنے والے مقام پر لے کر جائیں۔ اسی طرح نیچے والی نوڈز کو نیچے کی طرف ملنے والی افقی اور عمودی گائیڈ لائنز کے قطع کرنے والے مقام پر کھینچ کر لے جائیں' جیسا کہ شکل نمبر 4.28 میں دکھایا گیا ہے۔



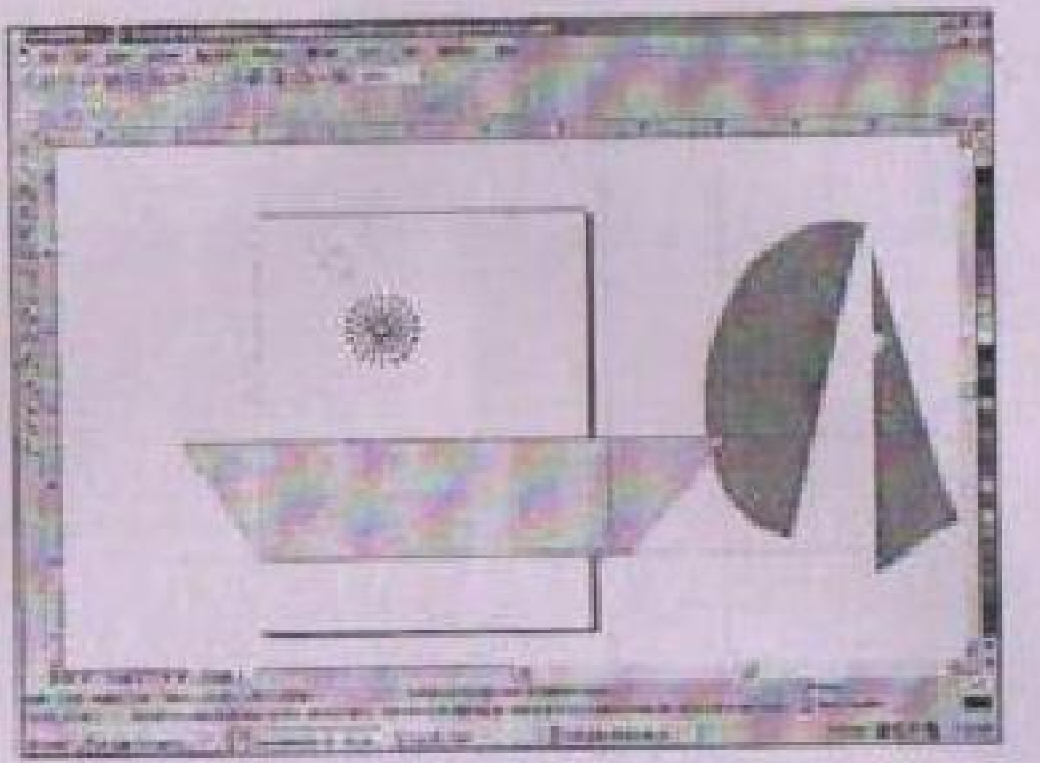
شکل نمبر 4.28

8- اس بات کا یقین کر لیں کہ بننے والا کشتی کا نچلا حصہ گائیڈ لائنز کے مطابق سیدھا ہے۔
9- اب اس حصے کو منتخب کریں اور کلر پلیٹ کی مدد سے اس میں سے کوئی سا رنگ بھر لیں۔

سورج بنانا

اب اس ڈرائنگ کے آخری حصے یعنی سورج بناتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل دہرائیں۔

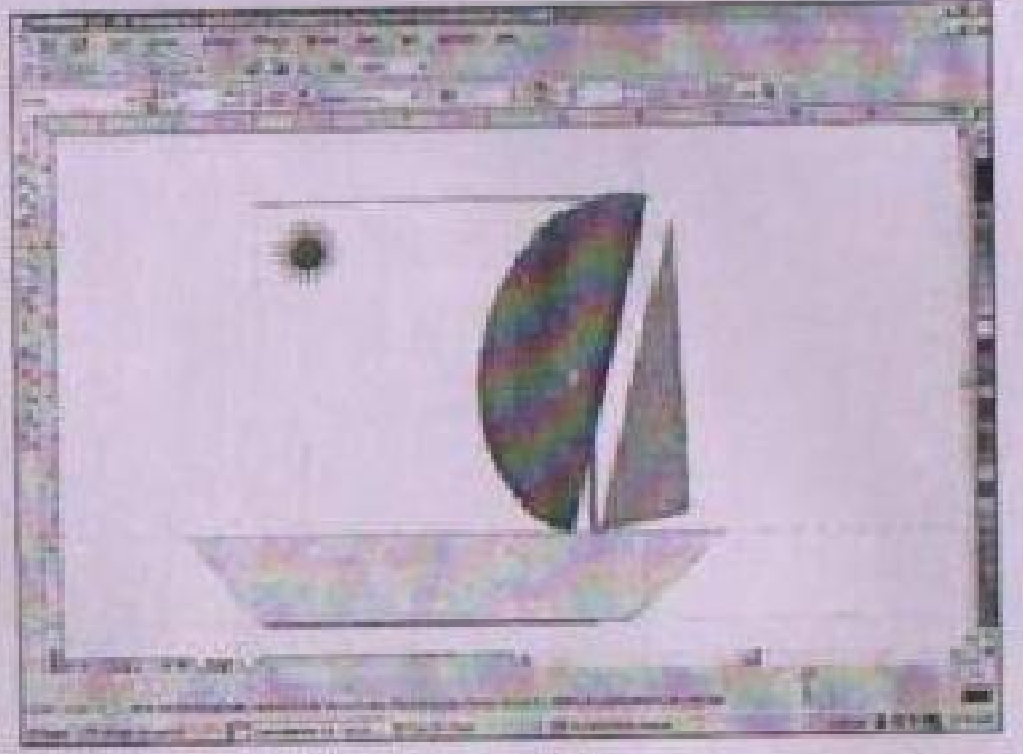
1- Ellipse ٹول پر کلک کریں اور ڈرائنگ ونڈو پر ایک چھوٹا سا دائرہ بنائیں۔
2- پراپرٹی بار پر موجود Number of Points on Polygon باکس میں پوائنٹس کی تعداد 20 لکھیں اور Enter کا بٹن دبائیں۔
3- اب دائرے کے کناروں کی تعداد 20 ہو گئی ہوگی۔ Shape ٹول پر کلک کریں اور دائرے کی کسی ایک نوڈ کو پکڑ کر باہر کی طرف ڈریگ کرتے ہوئے شکل نمبر 4.29 کے مطابق ایک ستارہ سا بنائیں۔



شکل نمبر 4.29

4- اس میں کلر پلیٹ کی مدد سے کوئی سا رنگ بھر لیں۔

اب آپ کے پاس کشتی' بادبان اور سورج کی گرافکس موجود ہیں۔ ان کو شکل نمبر 4.30 کے مطابق Pick ٹول کی مدد سے سیٹ کر کے ڈرائنگ کو مکمل کر لیں۔ یوں آپ نے تقریباً تمام بنیادی ٹولز کا استعمال کرتے ہوئے ایک ڈرائنگ مکمل کر لی ہے۔



شکل نمبر 4.30

باب نمبر 5

ٹیکسٹ کے ساتھ کام کرنا

تعارف

پچھلے ابواب میں تمام باتیں بنیادی ڈرائنگ پر مشتمل تھیں۔ اس باب میں آپ ٹیکسٹ کے متعلق پڑھیں گے۔ کورل ڈرا12 میں ٹیکسٹ دو طرح کا ہوتا ہے:

☆ آرٹسٹک ٹیکسٹ(Artistic Text)

☆ پیراگراف ٹیکسٹ(Paragraph Text)

آرٹسٹک ٹیکسٹ ٹیکسٹ کی وہ چھوٹی لائنیں ہوتی ہیں جن پر آپ مختلف قسم کے ایفیکٹس لگا سکتے ہیں۔ آرٹسٹک ٹیکسٹ کے سائز کو چھوٹا بڑا کیا جا سکتا ہے' اس کی شکل تبدیل کی جا سکتی ہے' اس میں مختلف رنگ بھرے جا سکتے ہیں' اس کو آؤٹ لائن لگائی جا سکتی ہے اور اسے کروز (Curves) میں بھی تبدیل کیا جا سکتا ہے۔ (دیکھیں شکل نمبر 5.1)

شکل نمبر 5.1

جبکہ پیراگراف ٹیکسٹ وسیع ٹیکسٹ پر مشتمل ہوتا ہے جس میں وسیع فارمیٹنگ کی گنجائش موجود ہوتی ہے۔ اس میں آپ بڑی آسانی سے کالم وغیرہ بنا سکتے ہیں۔ پیراگراف ٹیکسٹ وہاں پر زیادہ فائدہ مند ہوتا ہے جہاں وسیع پیمانے پر ٹیکسٹ کا کام کرنا مطلوب ہو۔ (دیکھیں شکل نمبر 5.1)

آرٹسٹک ٹیکسٹ کا استعمال کہاں کرنا چاہیے؟

مندرجہ ذیل جگہوں پر آرٹسٹک ٹیکسٹ کا استعمال ضروری ہے:

- ☆ **جب آپ ٹیکسٹ کو کھینچنا یا ترچھا کرنا چاہیں:** جب آپ ٹیکسٹ کو کوئی خاص شکل دینے کیلئے اسے کھینچنا چاہتے ہوں یا پھر اسے ترچھا کرنا چاہتے ہوں تو اس کیلئے آپ کو آرٹسٹک ٹیکسٹ کی ضرورت ہوتی ہے کیونکہ پیراگراف ٹیکسٹ پر یہ افیکٹس نہیں لگائے جاسکتے۔
- ☆ **جب آپ ٹیکسٹ پر مرز' ایکسٹروڈ' اینویلپ یا پرسپکٹو افیکٹ اپلائی کرنا چاہیں:** یہ وہ افیکٹس ہیں جنہیں صرف آرٹسٹک ٹیکسٹ پر ہی اپلائی کیا جاسکتا ہے۔ اینویلپ (Envelope) افیکٹ کو پیراگراف ٹیکسٹ پر بھی اپلائی کیا جاسکتا ہے' لیکن جب اسے آرٹسٹک ٹیکسٹ کے ساتھ استعمال کیا جاتا ہے تو اینویلپ اور دوسرے خصوصی افیکٹس حروف کی شکل تبدیل کرتے ہیں۔
- ☆ **حروف کی اشکال میں تبدیلی کیلئے:** آرٹسٹک ٹیکسٹ کی مدد سے آپ ٹیکسٹ کے ہر حرف کی شکل میں تبدیلی کرسکتے ہیں۔ آرٹسٹک ٹیکسٹ کو کرّوز (Curves) میں تبدیل کرکے ان کی شکل تبدیل کی جاسکتی ہے۔

نوٹ: Convert to Curves کی کمانڈ پیراگراف ٹیکسٹ پر نہیں لگ سکتی۔

آرٹسٹک ٹیکسٹ کے ساتھ کام کرنا

آرٹسٹک ٹیکسٹ کی اہمیت کورل ڈرا 12 میں بالکل ایسے ہے جیسے کسی دوسری گرافک کی ہوتی ہے۔ ٹیکسٹ کو نہ صرف چھوٹا بڑا کیا جاسکتا ہے بلکہ اس پر مختلف افیکٹس لگا کر اسے مزید خوبصورت اور دیدہ زیب بنایا جاسکتا ہے۔ ویب سائٹس کیلئے چھوٹے چھوٹے اشتہار بنانے' وزیٹنگ کارڈز بنانے' آئیکانز ڈیزائن کرنے اور اسی طرح کے چھوٹے چھوٹے پروجیکٹس میں آرٹسٹک ٹیکسٹ کا استعمال بہت اہمیت کا حامل ہے۔

آرٹسٹک ٹیکسٹ کو سکرین پر لکھنا

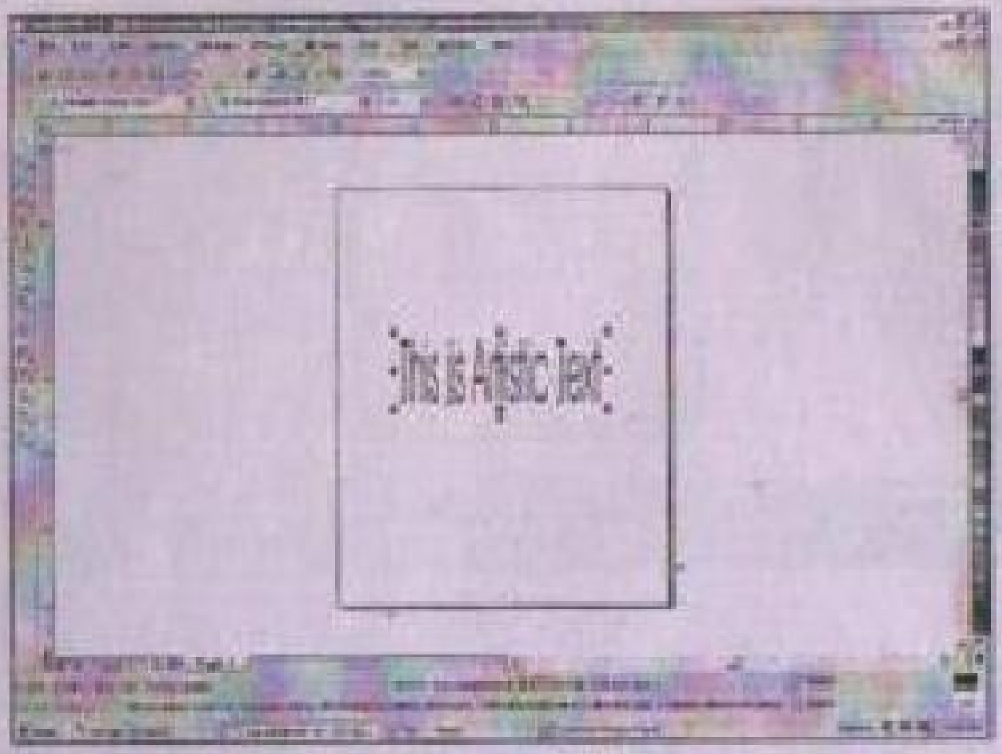
اس کیلئے مندرجہ ذیل عمل دہرائیں:

1- ٹول باکس میں Text ٹول پر کلک کریں۔

2- ڈرائنگ ونڈو پر کہیں بھی کلک کریں اور کوئی ایک جملہ لکھیں۔ شکل نمبر 5.1 میں اوپر والا ٹیکسٹ ایک آرٹسٹک ٹیکسٹ ہے۔

3- جب آپ ٹیکسٹ لکھ چکے ہوں تو ٹول باکس میں Pick ٹول پر کلک کریں جس سے آپ

دیکھیں گے کہ ٹیکسٹ کے گرد آٹھ چھوٹے چھوٹے چوکور باکسز ظاہر ہو گئے ہیں۔ ان کی مدد سے آپ اس ٹیکسٹ کو چھوٹا بڑا یا پھر اس کی شکل میں تبدیلی کرسکتے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 5.2)۔



شکل نمبر 5.2

پیراگراف ٹیکسٹ کا استعمال کہاں کرنا چاہیے؟

مندرجہ ذیل جگہوں پر پیراگراف ٹیکسٹ کا استعمال ضروری ہے:

- ☆ **وسیع ٹیکسٹ لکھنے کیلئے:** اگر ہم کہیں کہ آرٹسٹک ٹیکسٹ ایک مضمون کی سرخی کیلئے بہترین ہے تو پیراگراف ٹیکسٹ بذات خود مضمون کیلئے پرفیکٹ ہے۔ پیراگراف ٹیکسٹ اپنے اندر ہزاروں پیراگراف سمو سکتا ہے اور یوں اس کے ذریعے ٹیکسٹ کے کئی صفحات تیار کئے جاسکتے ہیں۔
- ☆ **ٹیکسٹ کے بہاؤ کو کنٹرول کرنا:** پیراگراف ٹیکسٹ ایک فریم سے دوسرے اور ایک پیج سے دوسرے پیج پر جاسکتا ہے۔ اس کے علاوہ آپ پیراگراف ٹیکسٹ کی لمبائی بھی تبدیل کرسکتے ہیں۔
- ☆ **سارے کے سارے ٹیکسٹ کو گھمانا:** پیراگراف ٹیکسٹ کی وجہ سے آپ سارے ٹیکسٹ کو ایک خاص زاویہ سے گھما سکتے ہیں۔

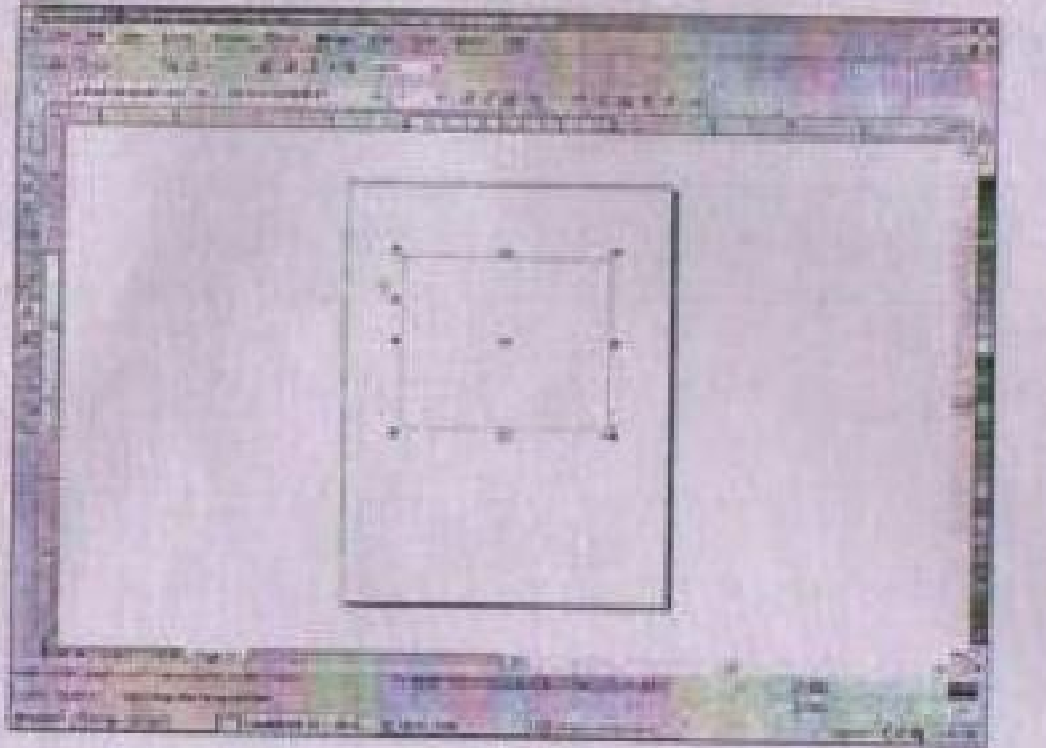
پیراگراف ٹیکسٹ لکھنا

پیراگراف ٹیکسٹ لکھنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل دہرائیں:

1- Text ٹول پر کلک کریں۔

2- ڈرائنگ ونڈو پر Text ٹول کی مدد سے ڈریگ کے ذریعے ایک پیراگراف فریم بنائیں اور پھر

اس فریم کے اندر ٹائپ کرنا شروع کریں جیسا کہ شکل نمبر 5.3 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 5.3

نوٹ: کورل ڈرا 12 میں سپیل چیکر (Spell Checker) موجود ہوتا ہے۔ اگر آپ کوئی ایسا لفظ لکھتے ہیں جو کمپیوٹر کی ڈکشنری میں موجود نہ ہو تو کورل ڈرا 12 اس لفظ کے نیچے خود بخود سرخ لائن لگا دیتا ہے۔ اسی طرح یہ معمولی غلطیوں کو خود ہی درست کر دیتا ہے۔ یہ موضوع آگے چل کر پھر آئے گا۔

دونوں اقسام کو ایک دوسرے سے تبدیل کرنا

کورل ڈرا 12 آپ کو یہ سہولت بھی مہیا کرتا ہے کہ آپ ٹیکسٹ کی دونوں اقسام کو ایک دوسرے سے بڑی آسانی سے تبدیل کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Pick ٹول پر کلک کریں اور ٹیکسٹ کے اوپر رائٹ کلک کریں جس سے ایک مینو ظاہر ہوگا۔

2- اگر آپ پیراگراف ٹیکسٹ کو آرٹسٹک ٹیکسٹ میں تبدیل کرنا چاہتے ہیں تو اس مینو سے Convert to Artistic text کمانڈ چنیں کریں۔

3- اور اگر آپ آرٹسٹک ٹیکسٹ کو پیراگراف ٹیکسٹ میں تبدیل کرنا چاہتے ہیں تو مینو میں سے Convert to Paragraph Text کمانڈ چنیں۔

کسی اوبجیکٹ کے اوپر ٹیکسٹ لکھنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Text ٹول پر کلک کریں۔

2- کرسر کو اوبجیکٹ کی آؤٹ لائن پر لائیں۔

3- جب کرسر کی شکل کے ساتھ ٹیڑھی لائن کے اوپر حرف A لکھا ہوا آئے تو کلک کر دیں جیسا کہ

شکل نمبر 5.4 میں اوپر والی مستطیل پر نظر آ رہا ہے۔

شکل نمبر 5.4

4- اب ٹائپ کرنا شروع کریں جس سے شکل نمبر 5.4 میں نیچے والے اوبجیکٹ کی طرح لکھا جانے لگے گا۔

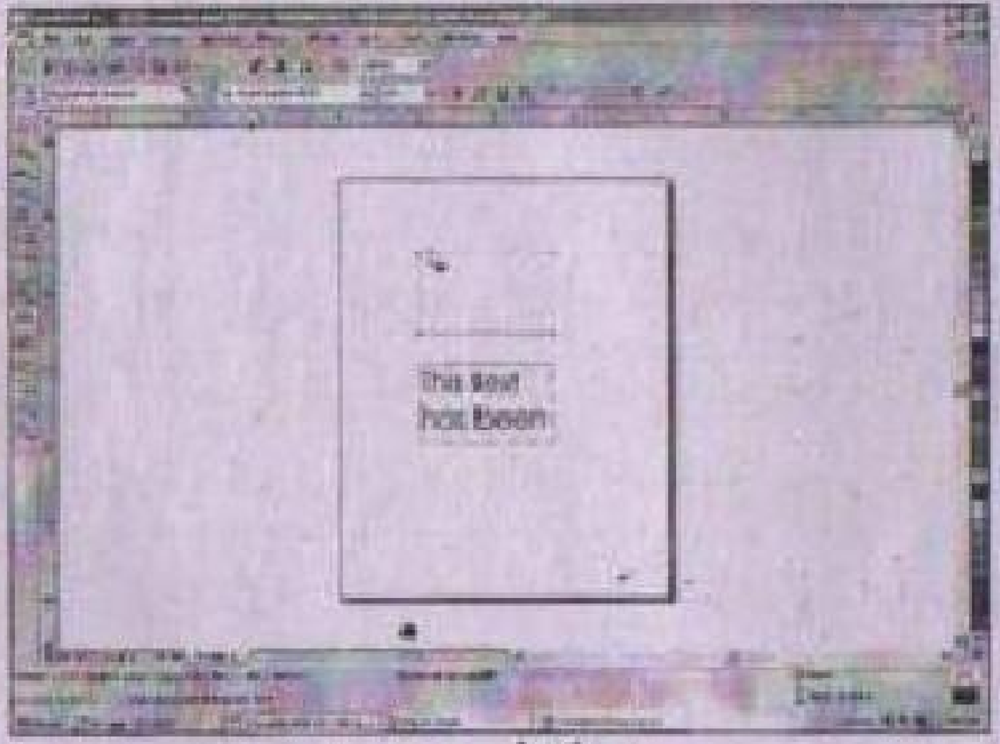
اوبجیکٹ کے اندر ٹیکسٹ لکھنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Text ٹول پر کلک کریں۔

2- کرسر کو اوبجیکٹ کی آؤٹ لائن پر لائیں۔

3- جب کرسر کی شکل تبدیل ہو جائے تو اوبجیکٹ پر کلک کر دیں۔

4- فریم کے اندر ٹائپ کریں (دیکھیں شکل نمبر 5.5)۔



شکل نمبر 5.5

آپ ٹیکسٹ فریم کو اوبجیکٹ سے علیحدہ بھی کر سکتے ہیں۔ جب آپ یہ کام کرتے ہیں تو

ٹیکسٹ فریم اوبجیکٹ کی شکل کے مطابق ہی رہتا ہے۔

ٹیکسٹ فریم کو اوبجیکٹ سے جدا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Pick ٹول کی مدد سے متعلقہ اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- مینو بار میں سے Arrange مینو پر کلک کریں اور Break Apart کا انتخاب کریں۔

3- اب ڈرائنگ ونڈو کے کسی خالی حصے پر کلک کریں۔ دوبارہ مستطیل کو منتخب کریں اور ڈریگ کرتے ہوئے اسے ایک طرف لے جائیں۔ آپ دیکھیں گے کہ دونوں حصے ایک دوسرے سے علیحدہ ہو گئے ہیں جبکہ ٹیکسٹ کی شکل ویسے کی ویسے ہی ہے۔ اس طریقے سے اوبجیکٹ کے اوپر اور اندر لکھے گئے دونوں طرح کے ٹیکسٹ کو علیحدہ کیا جا سکتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 5.6 میں دکھایا گیا ہے۔

شکل نمبر 5.6

Text پراپرٹی بار

جیسے ہی آپ Text ٹول پر کلک کرتے ہیں ڈرائنگ ونڈو کے اوپر اس کی پراپرٹی بار ظاہر ہو جاتی ہے۔ یہ بار آرٹسٹک ٹیکسٹ کے مقابلے میں پیراگراف ٹیکسٹ کیلئے زیادہ فائدہ مند ہے۔ اب ہم آپ کو ٹیبل نمبر 5.1 میں اس بار پر موجود ٹولز کی تفصیل بتاتے ہیں۔

ٹیبل نمبر 5.1 ٹیکسٹ پراپرٹی بار ٹولز

ٹول	نام	اس کا کام
	Default Style to Edit	ڈیفالٹ سٹائل کیلئے
	Style List	اس میں موجود Styles آپ ٹیکسٹ پر لگا سکتے ہیں۔
	Font list	اس پر کلک کرنے سے Fonts کی ایک لسٹ ظاہر ہوتی ہے جن میں سے آپ کوئی بھی اپنے منتخب کئے ٹیکسٹ پر لگا سکتے ہیں۔
12	Font Size List	اس پر کلک کرنے سے فونٹس کے سائز کی لسٹ ظاہر ہوتی ہے جن میں سے کوئی سا سائز لگایا جا سکتا ہے۔
	Bold	منتخب شدہ ٹیکسٹ کو موٹا کرنے کیلئے اس پر کلک کرتے ہیں۔
	Italic	منتخب شدہ ٹیکسٹ کو ترچھا کرنے کیلئے اس پر کلک کرتے ہیں۔
	Underline	منتخب شدہ ٹیکسٹ کے نیچے لائن لگانے کیلئے اس پر کلک کرتے ہیں۔
	Horizontal Alignment	اس پر کلک کرنے سے ایک لسٹ ظاہر ہوتی ہے جس میں پیراگراف کی الائنمنٹ (Alignment) کے مختلف آپشنز ہوتے ہیں۔
	Decrease Indent	پیراگراف ٹیکسٹ کو باہر کی طرف دھکیلنے کیلئے
	Increase Indent	پیراگراف ٹیکسٹ کو اندر کی طرف دھکیلنے کیلئے

		Show/Hide Bullets	ٹیکسٹ کے بائیں جانب بلٹس لگانے کیلئے
		Show/Hide Drop Cap	پیراگراف ٹیکسٹ کے پہلے حرف کو بڑا ظاہر کرنے کیلئے
¶		Non-printing Characters	ان حروف کو ظاہر کرنے کیلئے جو پرنٹنگ میں نہیں آتیں جیسے سپیس وغیرہ۔
F		Format Text	Format Text کا ڈائیلاگ باکس کھولنے کیلئے
ab|		Edit Text	ٹیکسٹ کے اندر تبدیلیوں کیلئے Edit Text کا ڈائیلاگ باکس کھولنے کیلئے

پراپرٹی بار اور Format Text ڈائیلاگ باکس دونوں سے ٹیکسٹ کی فارمیٹنگ کرنا یعنی اس کا فونٹ تبدیل کرنا، اسے بولڈ کرنا یا پھر اس کا سائز تبدیل کرنا سب ممکن ہے۔ یہ کنٹرولز تین مختلف سلیکشن سیٹنگز کی بناء پر مختلف طریقے سے کام کرتے ہیں جیسا کہ ٹیبل نمبر 5.2 میں بیان کیا گیا ہے۔

ٹیبل نمبر 5.2 مختلف سلیکشن سیٹنگز کے ساتھ ٹیکسٹ کو فارمیٹ کرنا

سلیکشن سیٹنگ	فارمیٹنگ کا عمل
اگر سارے ٹیکسٹ کو منتخب کیا جائے تو	فارمیٹنگ کا عمل سارے ٹیکسٹ پر یکساں ہوگا۔
اگر کچھ مخصوص ٹیکسٹ کو منتخب کیا جائے تو	صرف منتخب شدہ ٹیکسٹ پر عمل ہوگا۔
اگر کرسر ٹیکسٹ کے اندر موجود ہو تو	فارمیٹنگ اس سے اگلے حرف پر سے شروع ہوگی۔

ٹیکسٹ کو فارمیٹ کرنا

کورل ڈرا 12 کے اندر آپ ٹیکسٹ کو 001. سے لے کر 3000 پوائنٹ تک کا سائز لگا سکتے ہیں۔ کورل ڈرا 12 کے اندر فارمیٹنگ بالکل ایسے ہی ممکن ہے جیسے کسی ورڈ پروسیسر کے پروگرام کے اندر ممکن ہوتی ہے۔ فارمیٹنگ کے عمل سے پہلے ٹیکسٹ کو منتخب کرنا ضروری ہوتا ہے۔

ٹیکسٹ کو منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- سارے ٹیکسٹ کو منتخب کرنے کیلئے Pick ٹول کی مدد سے ٹیکسٹ پر کلک کریں۔

2- کچھ مخصوص حروف کو منتخب کرنے کیلئے Text ٹول کے ذریعے ان حروف کے گرد ڈریگ

کریں۔

حروف کو فارمیٹ کرنا

منتخب شدہ ٹیکسٹ میں حروف کو فارمیٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- ان حروف کو منتخب کریں جن کو فارمیٹ کرنا درکار ہو۔

2- Text مینو پر کلک کریں اور Format Text کا انتخاب کریں۔ Format Text کا ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔

3- Character کے ٹیب پر کلک کریں جیسا کہ شکل نمبر 5.7 میں دکھایا گیا ہے۔

شکل نمبر 5.7

4- Font لسٹ میں سے کوئی سا فونٹ منتخب کریں۔

5- Size لسٹ سے فونٹ کا سائز منتخب کریں۔

6- Style لسٹ میں سے Normal، Norma-Italic، Bold اور Bold-Italic میں سے کوئی سا سٹائل منتخب کریں۔

7- Underline لسٹ میں سے حروف کے نیچے لائن لگانے کیلئے آپشن منتخب کریں (دیکھیں شکل نمبر 5.8 میں اوپر والی لائن)۔

8- Strikethru لسٹ سے حروف کے عمودی درمیان میں لائن لگانے کیلئے کوئی آپشن منتخب کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 5.8 میں درمیان والی لائن)

9- Overline لسٹ میں سے حروف کے اوپر لائن لگانے کیلئے کوئی آپشن منتخب کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 5.8 میں نیچے والی لائن)

شکل نمبر 5.8

شکل نمبر 5.9

-10 Uppercase لسٹ میں سے Small Caps اور All Caps میں سے کسی کا انتخاب کریں۔

نوٹ: Small Caps اور All Caps دونوں ٹیکسٹ کو بڑے حروف میں تبدیل کریں گے۔ All Caps کے حروف Small Caps کی نسبت اونچائی میں بڑے ہوتے ہیں۔

-11 Position لسٹ میں Superscript کا انتخاب حروف کو بیس لائن سے اوپر ظاہر کرنے کیلئے ہے اور Subscript کا انتخاب بیس لائن سے نیچے ظاہر کرنے کیلئے ہے۔

-12 تمام سیٹنگ کے بعد Apply بٹن دبائیں اور Format Text ڈائیلاگ باکس سے نکلنے کیلئے

OK کا بٹن دبائیں۔

Format Text ڈائیلاگ باکس کے علاوہ یہ فارمیٹنگ پراپرٹی بار کے ذریعے بھی ممکن ہے۔ آرٹسٹک ٹیکسٹ کو بڑا کرنے کیلئے اس کو منتخب کریں اور اس کے کناروں کو ڈریگ کے ذریعے کھینچ کر بڑا کریں۔ اگر آپ پیراگراف ٹیکسٹ فریم کے ساتھ ساتھ ٹیکسٹ کو بھی بڑا کرنا چاہتے ہیں تو اوپر والے عمل کے ساتھ Alt کا بٹن بھی دبائے رکھیں۔ (دیکھیں شکل نمبر 5.9)

پیراگراف فارمیٹنگ (Paragraph Formating)

پیراگراف کے اندر مختلف تبدیلیوں کیلئے پیراگراف فارمیٹنگ کی جاتی ہے۔ TextFormat ڈائیلاگ باکس میں Character ٹیب کے بعد Paragraph ٹیب ہے جس کے ذریعے پیراگراف کے اندر فارمیٹنگ کی جاتی ہے۔ اس کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں۔

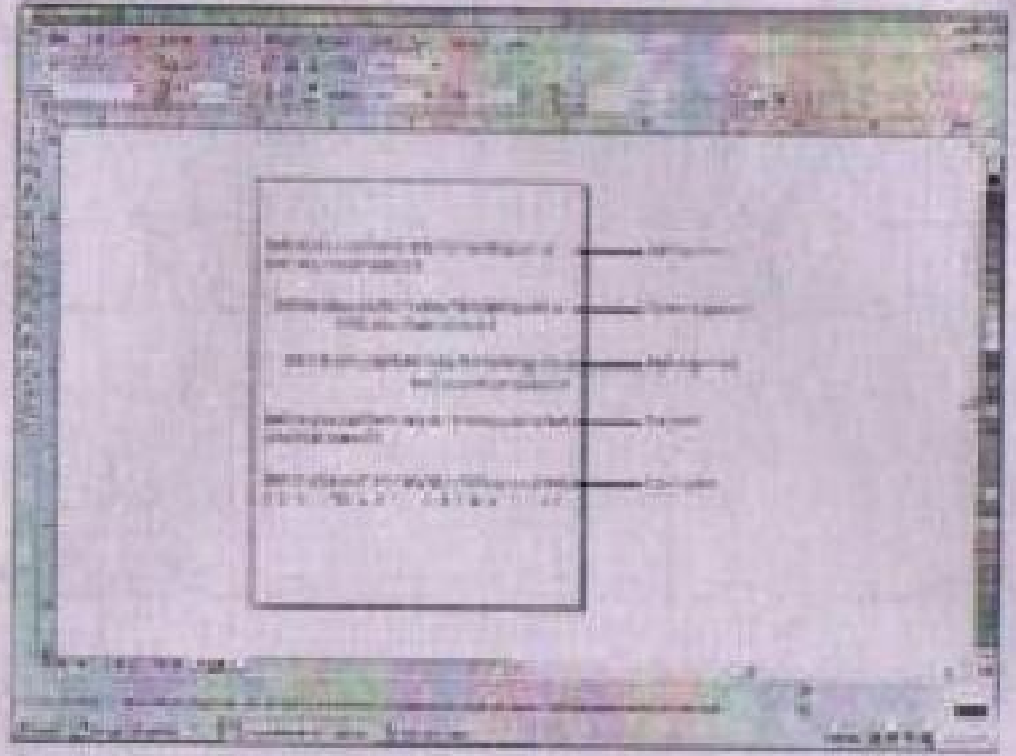
-1 جس پیراگراف میں فارمیٹنگ درکار ہے اسے منتخب کرلیں۔

-2 Text مینو پر کلک کریں اور Format Text کا انتخاب کریں یا پھر Ctrl+T دبائیں۔

-3 Paragraph ٹیب پر کلک کریں جس سے شکل نمبر 5.10 کے مطابق ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا۔

شکل نمبر 5.10

4 Alignment لسٹ باکس سے الائنمنٹ کا کوئی آپشن مثلاً None، Left، Center، Right، Full Justify یا Force Justify منتخب کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 5.11)



شکل نمبر 5.11

نوٹ: Force Justify آپشن پیراگراف میں سب سے لمبی لائن کا تعین کرتا ہے اور پھر باقی تمام لائنوں کو اس پوائنٹ تک بڑھا دیتا ہے۔

5- حرفوں، لفظوں یا لائنوں کے درمیانی فاصلہ کو سیٹ کرنے کیلئے Spacing ایریا میں موجود Character اور Word کے باکسز کے سامنے مطلوبہ مقدار لکھیں۔ اسی طرح Before Paragraph کے باکس کے سامنے پیراگراف کی پہلی لائن سے پہلے کی سپیس مقرر کرنے کیلئے مقدار لکھیں۔ اس کے علاوہ آپ فاصلے کی اکائی بھی تبدیل کر سکتے ہیں۔ After Paragraph کے باکس میں پیراگراف کی آخری لائن کے بعد کی سپیس مقرر کرنے کیلئے مقدار درج کریں۔

6- Indents ایریا میں پیراگراف کی لائنوں میں دائیں یا بائیں طرف جگہ چھوڑنے کیلئے تین آپشنز ہیں۔ First line کے باکس میں پہلی لائن کے شروع میں فاصلہ چھوڑنے کیلئے مقدار درج کی جاتی ہے۔ Left کے باکس میں مقدار درج کرنے سے پہلی لائن کے علاوہ لائنوں کے بائیں طرف جگہ چھوڑی جاتی ہے۔ اور Right کے باکس میں دائیں جانب جگہ چھوڑنے کیلئے مقدار درج کی جاتی ہے۔

7- Text Direction کے ایریا میں Orientation کی فہرست میں ٹیکسٹ کی سمت کا انتخاب کیا جاتا ہے۔ آپ اپنی ضرورت کے مطابق Horizontal یا Vertical سمت کا انتخاب کر سکتے ہیں۔ اسی طرح Direction کی فہرست میں سے آپ Left to Right یا پھر Right to Left کا انتخاب کر سکتے ہیں۔

8- تمام سیٹنگ مکمل کرنے کے بعد Apply بٹن پر کلک کریں اور بعد میں OK بٹن پر۔

ٹیبز (Tabs) سیٹ کرنا

ٹیب کے فاصلے اور ٹیب کی الائنمنٹ کیلئے ٹیب استعمال کیا جاتا ہے۔ ٹیب کی سیٹنگ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

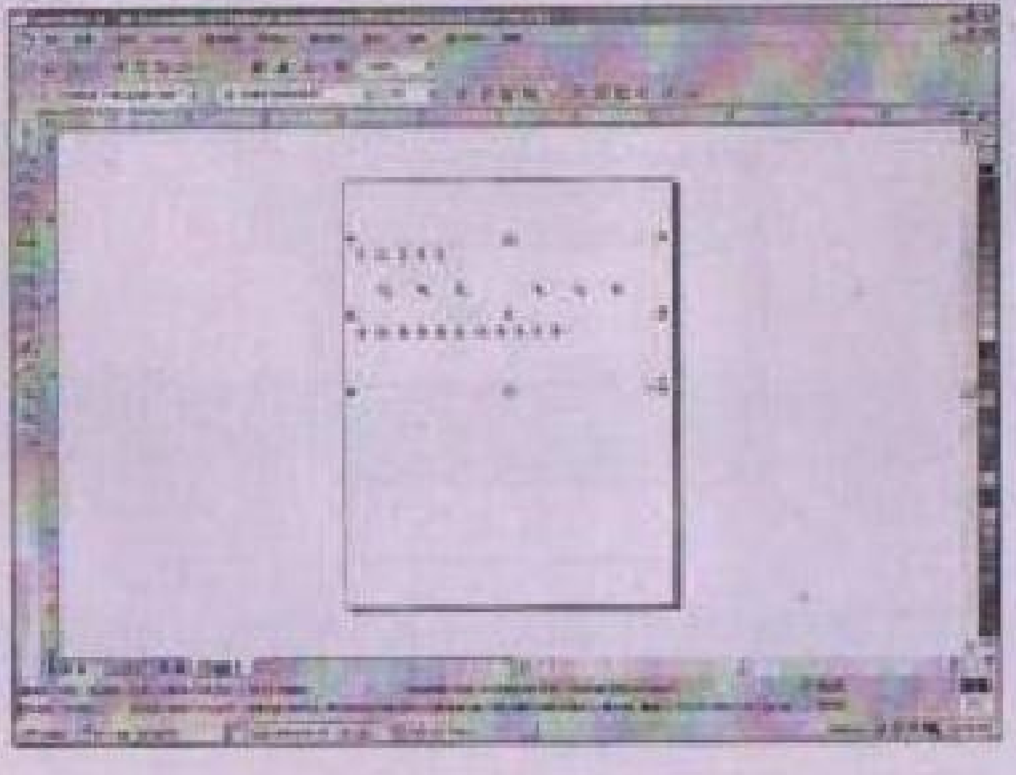
1- پیراگراف ٹیکسٹ کو منتخب کریں۔

2- Text ٹول پر کلک کریں اور Format Text کو منتخب کریں۔

3- Tabs ٹیب پر کلک کریں، جس سے آپ کے سامنے شکل نمبر 5.12 کی طرح ٹیب کھل جائے گا۔

شکل نمبر 5.12

4- Add tabs every کے آگے موجود ٹیکسٹ باکس میں کلک کریں اور اس میں وہ فاصلہ ٹائپ کریں یا منتخب کریں جس کے بعد آپ ہر ٹیب کو سیٹ کرنا چاہتے ہیں، جیسا کہ شکل نمبر 5.13 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 5.13

5- Tabs کالم میں سیل پر کلک کریں اور ٹیب کی سیٹنگ اور ٹیب کی قسم کا تعین کریں اور یہ بھی کہ آیا ٹیب منتخب ہو ہے۔

6- Alignment کالم میں سیل پر کلک کریں اور ٹیب کی سیٹنگ اور ٹیب کی قسم کا تعین کریں اور یہ بھی کہ آیا ٹیب لیڈ کرے گا۔

7- Leader کالم میں سیل پر کلک کریں اور ٹیب کی سیٹنگ اور ٹیب کی قسم کا تعین کریں اور یہ بھی کہ آیا ٹیب منتخب ہے۔

8- جمع (+) کا بٹن نیا ٹیب ڈالتا ہے اور منفی (-) کا بٹن منتخب شدہ ٹیب کو ڈیلیٹ کرتا ہے۔ اور تیسرا بٹن (X) تمام ٹیبز کو ڈیلیٹ کر دیتا ہے۔

9- Trailing Leader سیکشن میں Character لسٹ کو استعمال کرتے ہوئے تعین کریں کہ ٹیب کی چھوڑی ہوئی سپیس میں کونسا حرف ظاہر ہوگا۔

10- Spacing ڈراپ ڈاؤن لسٹ پر کلک کریں۔ ٹیب کی سپیس میں ظاہر ہونے والے حروف کے درمیان سپیس میں آپ تبدیلی کر سکتے ہیں۔

11- Apply اور پھر OK بٹن پر کلک کریں۔

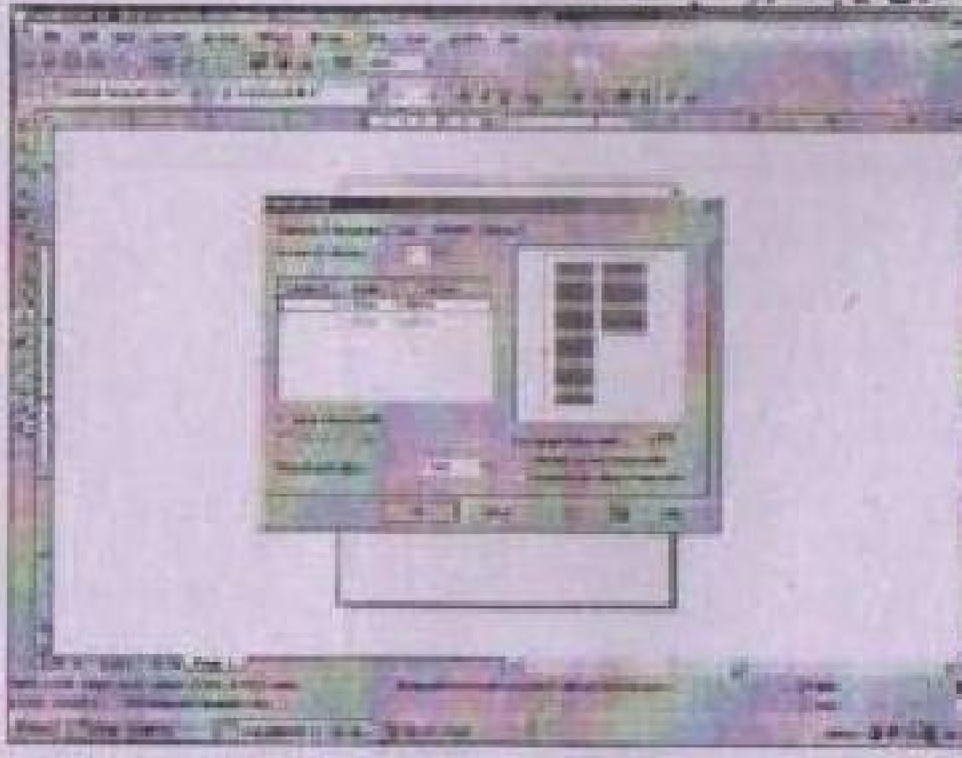
کالمز بنانا

آپ اپنے ٹیکسٹ کو کالموں میں بھی لکھ سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اس پیراگراف کو منتخب کریں جس کے ٹیکسٹ کو آپ کالمز میں تبدیل کرنا چاہتے ہیں۔

2- Text مینو پر کلک کریں اور Format Text کا انتخاب کریں۔

3- Format Text ڈائیلاگ باکس میں Columns ٹیب پر کلک کریں جس سے شکل نمبر 5.14 کے مطابق ٹیب ظاہر ہو جائے گا۔



شکل نمبر 5.14

4- جتنے کالمز آپ بنانا چاہتے ہیں اس کی تعداد Number of columns کے باکس میں درج کریں۔

5- کالمز کی چوڑائی اور کالموں کا درمیانی فاصلہ مقرر کرنے کیلئے Width اور Gutter کے نیچے مطلوبہ مقدار درج کریں۔

6- اگر آپ کالموں کی چوڑائی ایک جتنی رکھنا چاہتے ہیں تو Equal column width چیک باکس منتخب کریں۔

7- Vertical justification لسٹ میں سے کالمز کو عمودی طور پر جسٹیفائی کرنے کیلئے کسی ایک آپشن کا انتخاب کریں۔

8- Apply اور پھر OK بٹن پر کلک کریں۔

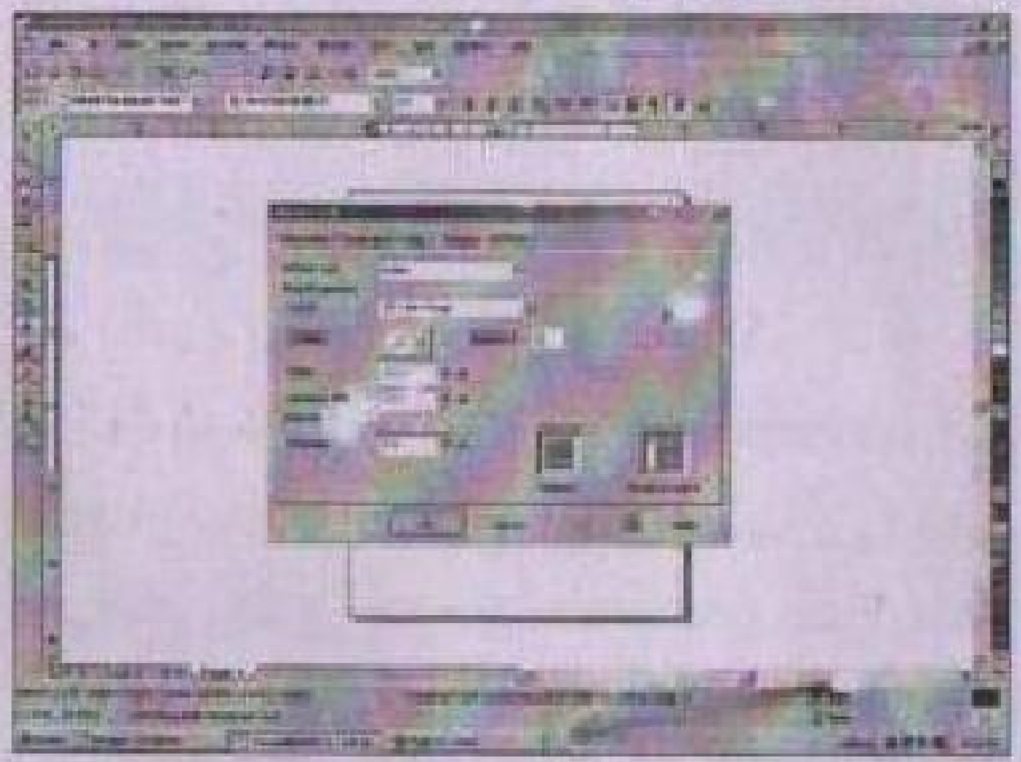
ایفیکٹس کو استعمال کرنا

Effects ٹیب کو استعمال کرتے ہوئے آپ مختلف ایفیکٹس مثلاً ڈراپ کیپ اور بلٹس وغیرہ ڈال سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اس پیراگراف کو منتخب کریں جس پر آپ ایفیکٹس کا استعمال کرنا چاہتے ہیں۔

2- Text مینو پر کلک کریں اور Format Text کا انتخاب کریں۔

3- Format Text ڈائیلاگ باکس میں Effects ٹیب پر کلک کریں جس سے شکل نمبر 5.15 کے مطابق Effects ٹیب ظاہر ہو جائے گا۔



شکل نمبر 5.15

4- Effect Type لسٹ میں سے Bullet کا انتخاب کریں۔ اس کے بعد مندرجہ ذیل آپشنز منتخب کریں۔

Font کی لسٹ میں بلٹ کیلئے کوئی سا فونٹ منتخب کریں۔
Symbol کی لسٹ میں سے کوئی سا سمبل منتخب کریں۔
Symbol ٹیکسٹ باکس میں اس سمبل کا نمبر (اگر آپ کو معلوم ہو) درج کریں جسے آپ بطور بلٹ استعمال کرنا چاہتے ہیں۔
Size کے سامنے بلٹ کا سائز درج کریں۔
Basline shift کے سامنے وہ مقدار درج کریں جتنا آپ بلٹ کو بیس لائن سے اوپر یا نیچے رکھنا چاہتے ہیں۔

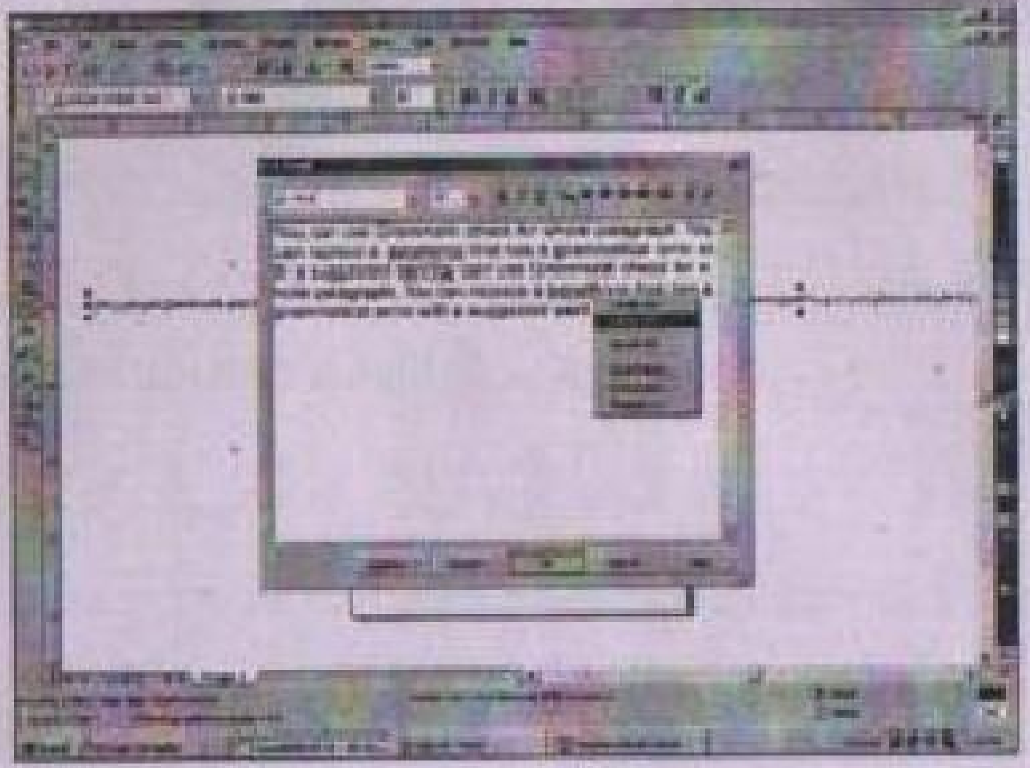
-5 Indents ایریا میں فیصلہ کریں کہ آپ بلٹس کو کس جگہ پر ظاہر کرنا چاہتے ہیں۔
-6 اگر آپ پیراگراف کے پہلے حرف کو باقی حروف کی نسبت زیادہ بڑا ظاہر کرنا چاہتے ہیں تو Effect Type لسٹ سے Drop cap آپشن چنیں۔
-7 Dropped lines باکس میں لائنوں کی تعداد درج کریں جن میں پیراگراف کا پہلا حرف پورا آئے گا۔
-8 ڈراپ شدہ حرف سے بقیہ حروف کا فاصلہ سیٹ کرنے کیلئے Indents ایریا کو استعمال کریں۔
-9 Apply اور پھر OK بٹن پر کلک کریں۔

ٹیکسٹ کے اندر تبدیلیاں کرنا

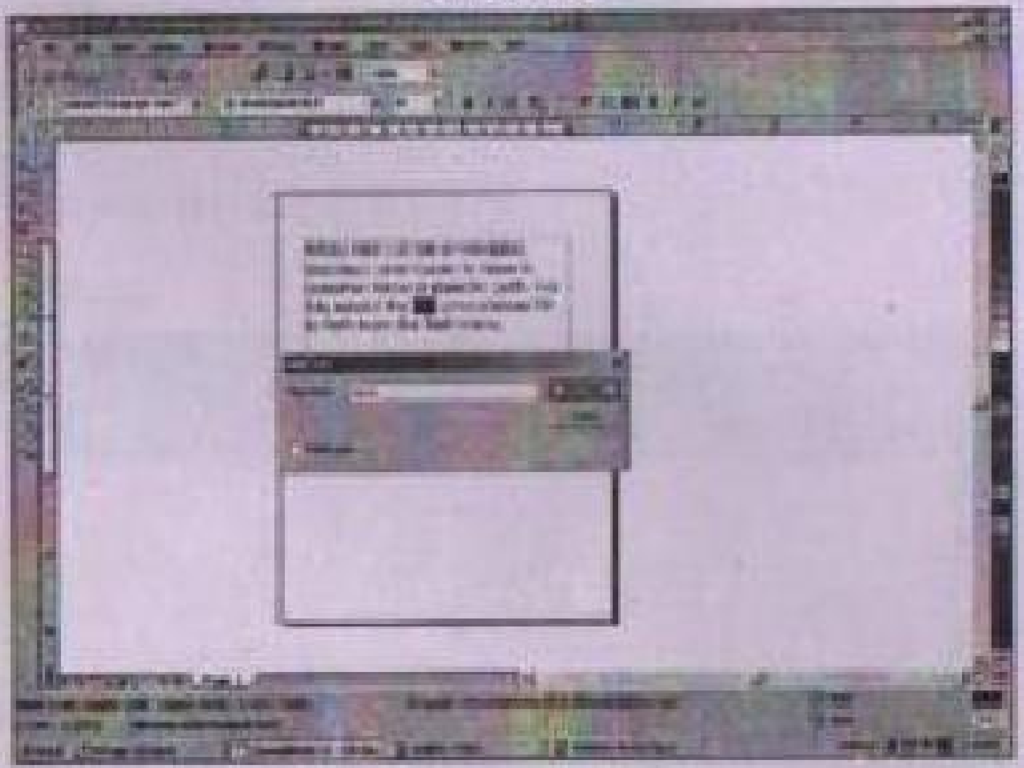
جب آپ کو ٹیکسٹ کے اندر بڑے پیمانے پر تبدیلیاں کرنا درکار ہو تو Edit Text ڈائیلاگ باکس آپ کیلئے بہت کارآمد ثابت ہوتا ہے۔اس کو استعمال کرنے کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں۔

-1 اس ٹیکسٹ کو منتخب کریں جس میں تبدیلیاں کرنا درکار ہے۔
-2 Text مینو پر کلک کریں اور Edit Text کا انتخاب کریں' جس سے Edit Text کا ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا' جیسا کہ شکل نمبر 5.16 میں دکھایا گیا ہے۔
-3 Edit Text ڈائیلاگ باکس کا کام ایک ورڈ پروسیسر کا سا ہے جس کے ذریعے آپ ٹیکسٹ میں نا صرف اضافہ کرسکتے ہیں بلکہ اس میں سے ٹیکسٹ کو ڈیلیٹ بھی کرسکتے ہیں۔ Edit Text ڈائیلاگ باکس ان الفاظ کے نیچے سرخ لائن بھی لگا دیتا ہے جو کمپیوٹر کی ڈکشنری میں موجود نہیں ہوتے اور پھر اس حرف پر رائٹ کلک کرنے سے آپ غلط الفاظ کو کمپیوٹر کی ڈکشنری میں موجود متبادل الفاظ سے تبدیل بھی کرسکتے ہیں' جیسا کہ شکل نمبر 5.16 میں دکھایا گیا ہے۔
-4 اس ڈائیلاگ باکس میں ٹیکسٹ کا فونٹ' سٹائل' سائز' الائنمنٹ وغیرہ کرنے کے بعد OK بٹن

پر کلک کریں۔ ڈرائنگ ونڈو میں آپ کے ٹیکسٹ پر تبدیلیاں ہو چکی ہوں گی۔



شکل نمبر 5.16



شکل نمبر 5.17

Find and Replace کا استعمال

کورل ڈرا 12 میں آپ ٹیکسٹ میں کسی خاص لفظ کو بڑی آسانی سے ڈھونڈ سکتے ہیں اور اتنی آسانی سے اس کو کسی اور لفظ سے تبدیل بھی کرسکتے ہیں۔ اس عمل کیلئے ذیل میں دیئے طریقے کو دہرائیں۔

-1 ٹیکسٹ کے بلاک کو منتخب کریں۔
-2 مینو بار پر Edit مینو پر کلک کریں' کرسر کو Find and Replace پر لائیں اور Find Text کا انتخاب کریں۔ Find Text ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا' جیسا کہ شکل نمبر 5.17 میں دکھایا گیا ہے۔

3- اب Find what باکس میں وہ لفظ ٹائپ کریں جسے آپ تلاش کرنا چاہتے ہیں۔

4- لفظ کو تلاش کرنے کیلئے Find next بٹن پر کلک کریں۔ تلاش ختم کرنے کے بعد ڈائیلاگ باکس سے نکلنے کیلئے Close بٹن پر کلک کریں۔

5- مندرجہ بالا طریقے سے آپ Find what باکس میں چاہے چھوٹے حروف لکھیں یا بڑے وہ تلاش کے عمل میں کوئی تمیز نہیں رکھے گا۔ لیکن اگر آپ چاہتے ہیں کہ کمپیوٹر وہی لفظ ڈھونڈے جو آپ نے لکھا ہے تو Match case چیک باکس کو منتخب کر لیں۔

چھوٹے بڑے حروف کو آپس میں تبدیل کرنا

کورل ڈرا 12 آپ کو یہ سہولت بھی مہیا کرتا ہے کہ آپ اپنے لکھے ہوئے ٹیکسٹ کے چھوٹے بڑے حروف کو آپس میں Change Case کی کمانڈ سے تبدیل کر سکیں۔ اس کیلئے مندرجہ ذیل عمل دہرائیں۔

1- اس ٹیکسٹ کو منتخب کریں جس کے حروف کو تبدیل کرنا درکار ہے۔

2- Text مینو پر کلک کریں اور Change Case کا انتخاب کریں۔ یا پھر Shift+F3 کیز دبائیں۔ اس سے Change Case ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 5.18 میں دکھایا گیا ہے۔

شکل نمبر 5.18

3- اس ڈائیلاگ باکس میں مندرجہ ذیل آپشنز موجود ہوں گے:

Sentence case: پہلے لفظ کا پہلا حرف بڑا ہو جاتا ہے۔

lowercase: اس سے جملے کے تمام حروف چھوٹے ہو جائیں گے۔

UPPERCASE: اس سے جملے کے تمام حروف بڑے ہو جائیں گے۔

Title Case: اس سے جملے کے تمام لفظوں کے پہلے پہلے حرف بڑے ہو جائیں گے۔

tOGGLE cASE: اس سے جو حروف چھوٹے ہونگے وہ بڑے ہو جائیں اور جو بڑے ہونگے وہ چھوٹے ہو جائیں گے۔

4- اپنا مطلوبہ آپشن منتخب کرنے کے بعد OK بٹن دبائیں۔

سپیلنگ چیک کرنا

کورل ڈرا 12 میں یہ سہولت بھی موجود ہے کہ آپ اپنے لکھے ہوئے ٹیکسٹ کے سپیلنگ چیک کر سکیں اور کورل ڈرا کی ڈکشنری کے مطابق غلط لفظ کو متبادل درست لفظ سے تبدیل بھی کر سکیں۔ یہ عمل کئی طرح سے ہو سکتا ہے۔ آپ اپنے تمام ٹیکسٹ کے سپیلنگ کو اکٹھا چیک کر سکتے ہیں یا پھر اس کے ایک مخصوص حصے یا اس کے ایک منتخب شدہ لفظ کے۔ آگے ہم آپ کو اس کا طریقہ بتائے دیتے ہیں۔

1- جس ٹیکسٹ کے سپیلنگ چیک کرنا چاہتے ہیں اس کو منتخب کر لیں۔

2- Text مینو پر کلک کریں اور کرسر کو Writing tools پر لائیں اور Spell check کا انتخاب کریں۔ Writing tools ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 5.19 میں دکھایا گیا ہے۔

شکل نمبر 5.19

3- Replace with باکس میں وہ لفظ ظاہر ہوتا ہے جو کہ غلط لفظ کا متبادل ہوتا ہے اور جس کے ساتھ غلط لفظ کو تبدیل کیا جا سکتا ہے۔

4- Replacements باکس میں کورل ڈرا بہت سے متبادل الفاظ مہیا کرتا ہے۔ ان میں سے کسی ایک کا انتخاب کریں اور Replace کا بٹن دبائیں۔

-5 غلط الفاظ کو ویسے کا ویسا چھوڑنے کیلئے Skip Once یا Skip All بٹن پر کلک کریں۔

-6 Undo بٹن آپ کی تبدیلی کو کینسل کر دیتا ہے۔

-7 Add بٹن سے وہ لفظ کورل ڈرا کی ڈکشنری میں ڈالا جا سکتا ہے جو پہلے سے موجود نہ ہو۔

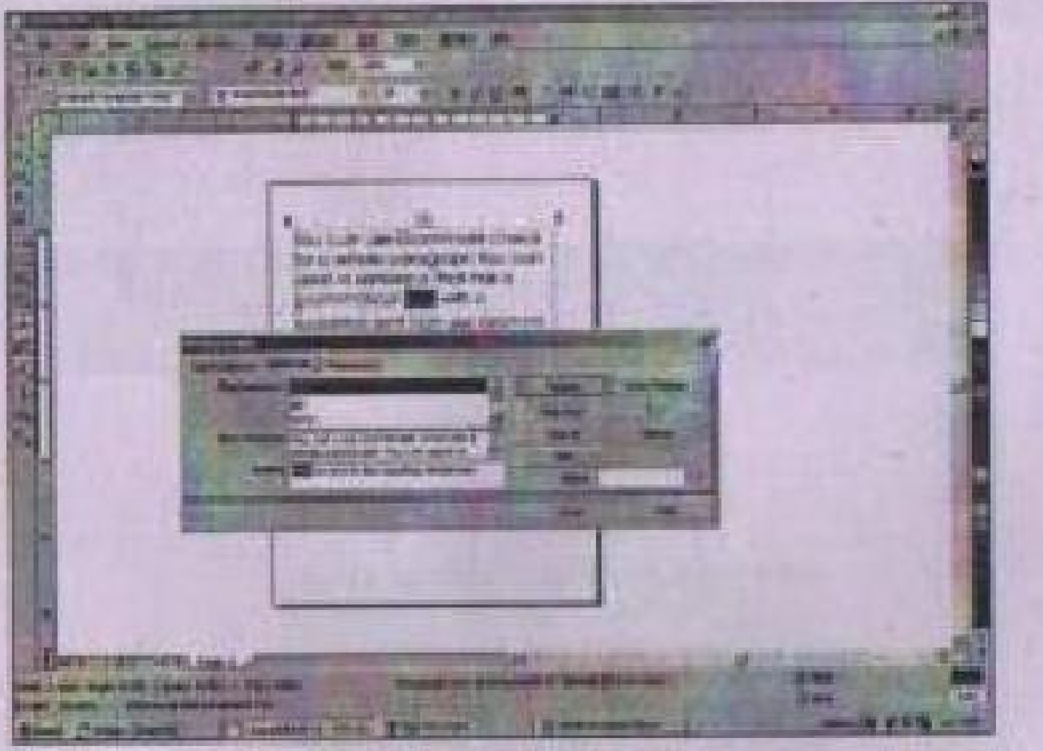
-8 تمام تبدیلیاں کر لینے کے بعد Close بٹن دبائیں۔

گرامر چیک کرنا

سپیلنگ کو چیک کرنے کی طرح کورل ڈرا 12 میں یہ سہولت بھی موجود ہے کہ آپ اپنے ٹیکسٹ کی گرامر چیک کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے مندرجہ ذیل طریقے پر عمل کریں۔

-1 اس جملے یا پیراگراف کو منتخب کر لیں جس کی گرامر چیک کرنا درکار ہے۔

-2 Text مینو پر کلک کریں، کرسر کو Writing tools پر لائیں اور Grammatik کمانڈ منتخب کریں، جس سے آپ کے سامنے Writing tools ڈائیلاگ باکس کی Grammatik شیٹ کھل جائے گا، جیسا کہ شکل نمبر 5.20 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 5.20

-3 Replacements باکس میں غلط گرامر کا متبادل ظاہر ہو رہا ہو گا جس کو منتخب کر کے Replace بٹن دبائیں۔

-4 New sentence باکس میں Replacements باکس میں موجود لفظ کو استعمال کرتے ہوئے نیا جملہ درج کیا گیا ہے۔

-5 Spelling لسٹ باکس میں غلط لفظ کو ہائیلائٹ کیا گیا ہوتا ہے۔

-6 گرامر کی غلطی کو نظر انداز کرنے کیلئے Skip Once یا پھر Skip All بٹن دبائیں۔

-7 Undo بٹن آپ کی تبدیلی کو کینسل کر دیتا ہے۔

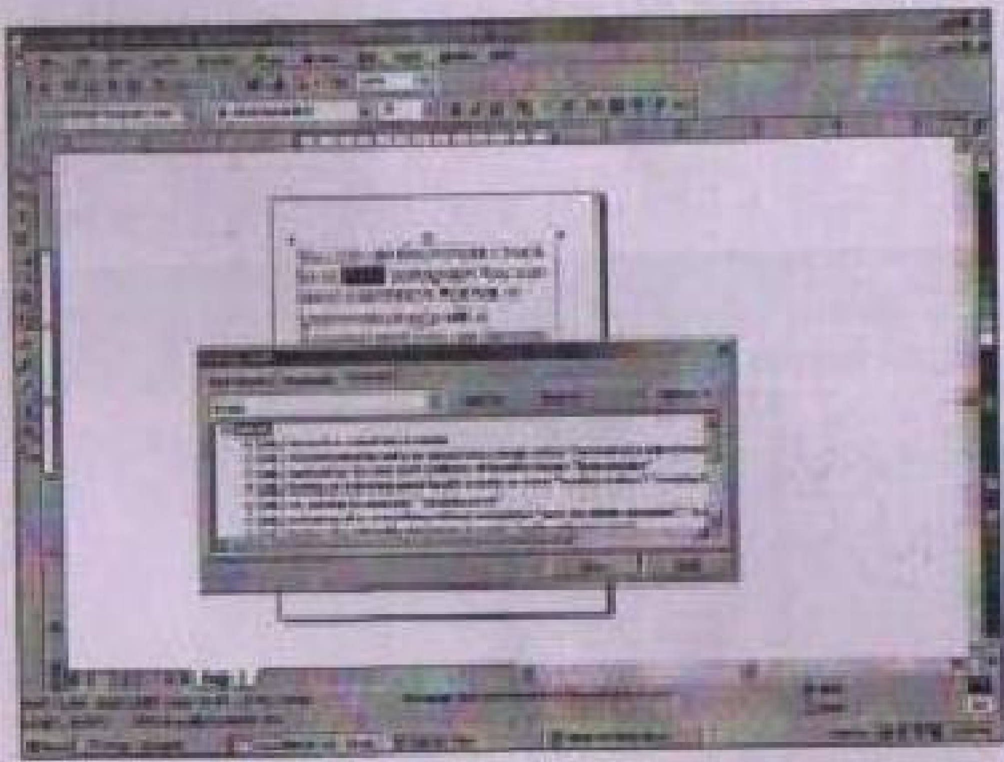
-8 تمام تبدیلیاں کر لینے کے بعد Close بٹن دبائیں۔

تھیسارس (Thesaurus) کا استعمال

تھیسارس کے ذریعے آپ کسی لفظ کے مترادف، متضاد اور ملتے جلتے الفاظ تلاش کر سکتے ہیں۔ ذیل میں اس کا طریقہ درج کیا گیا ہے۔

-1 ٹیکسٹ میں سے کسی لفظ کو منتخب کریں۔

-2 Text مینو پر کلک کریں، کرسر کو Writing tools پر لائیں اور Thesaurus کمانڈ منتخب کریں۔ شکل نمبر 5.21 کے مطابق Writing tools ڈائیلاگ باکس کی Thesaurus شیٹ ظاہر ہو جائے گی۔



شکل نمبر 5.21

-3 اس شیٹ میں منتخب شدہ لفظ لسٹ باکس میں نظر آ رہا ہو گا۔

-4 Option بٹن پر کلک کریں اور Synonym منتخب کریں۔ لسٹ باکس کے نیچے منتخب شدہ لفظ کے مترادف الفاظ کی لسٹ ظاہر ہو جائے گی۔ اب آپ لسٹ سے کوئی لفظ چن سکتے ہیں۔

اگر آپ Antonym چننے ہیں تو جمع کے نشان (+) پر کلک کریں جس سے الفاظ کی ایک لسٹ ظاہر ہو جائے گی۔ اس لسٹ میں سے مطلوبہ لفظ چنیں۔

-5 Thesaurus لسٹ میں موجود کسی لفظ کو ڈاکومنٹ میں منتخب شدہ لفظ سے تبدیل کرنے کیلئے Replace بٹن پر کلک کریں۔

-6 تبدیلیاں کر لینے کے بعد Close بٹن کو دبائیں۔

اگر آپ چاہتے ہیں کہ کورل ڈرا خود بخود آپ کے سپیلنگ چیک کرتا رہے تو مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Tools مینو پر کلک کریں اور Options کمانڈ چنیں جس سے Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔

2- ڈائیلاگ باکس میں بائیں طرف موجود مینو سے Text کے پہلے موجود جمع (+) کے نشان پر کلک کریں۔

3- ظاہر ہونے والی فہرست میں سے Spelling کو منتخب کریں۔

4- اب Perform Automatic Spell Checking چیک باکس کو منتخب جیسا کہ شکل نمبر 5.22 میں دکھایا گیا ہے۔ آخر میں OK کے بٹن پر کلک کریں۔

5- اب آپ ڈرائنگ ونڈو پر جیسے ہی غلط سپیلنگ کا حامل کوئی لفظ لکھیں گے اس کے نیچے سرخ رنگ کی لائن لگ جائے گی۔ اگر اس چیک باکس کو منتخب نہ کیا گیا ہو تو غلط الفاظ کے نیچے سرخ لائن نہیں لگتی۔

شکل نمبر 5.22

باب نمبر 6

ٹیکسٹ کا جدید استعمال

تعارف

باب نمبر 5 آرٹسٹک ٹیکسٹ اور پیراگراف ٹیکسٹ لکھنے اور اسے فارمیٹنگ کرنے پر مشتمل تھا۔ کورل ڈرا 12 میں ٹیکسٹ کے کام کو بہت بڑھا دیا گیا ہے۔ اس باب میں ہم آپ کو ٹیکسٹ کے مزید جدید استعمالات کے متعلق بتائیں گے۔

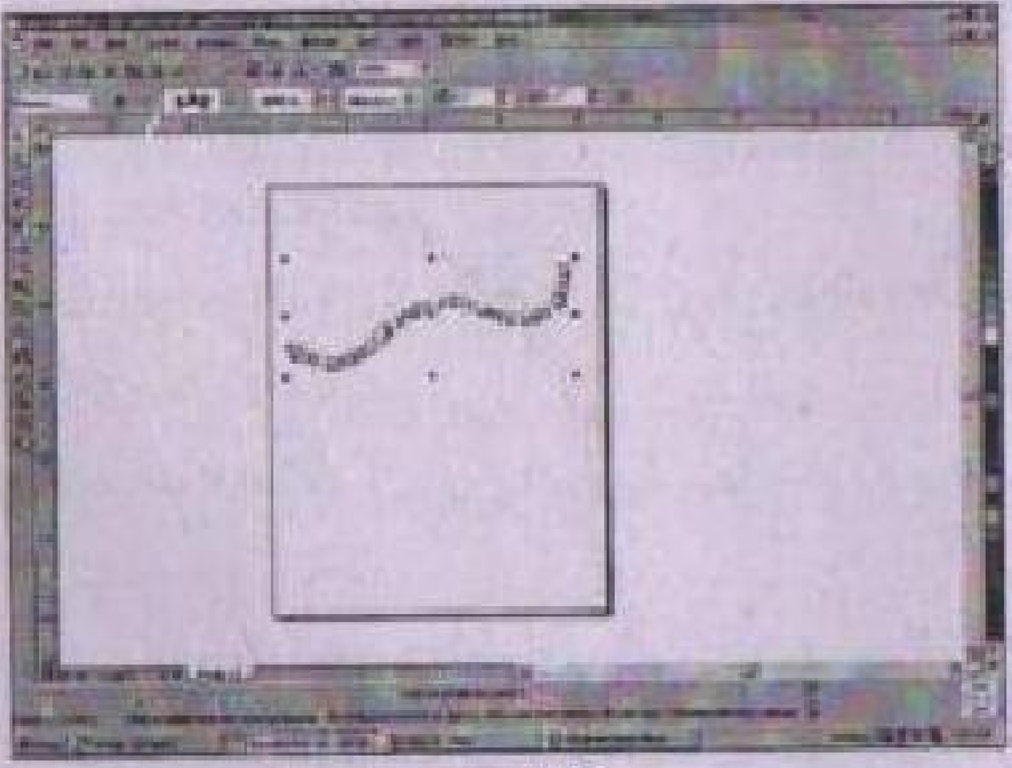
ٹیکسٹ کو کسی پاتھ پر فٹ کرنا

آرٹسٹک ٹیکسٹ کو کسی لائن یا دائرے یا پھر کسی آبجیکٹ کے اوپر فٹ کیا جا سکتا ہے۔ اس کے علاوہ اس کی پوزیشن میں مزید تبدیلی بھی کی جا سکتی ہے۔ مثال کے طور پر آپ ٹیکسٹ کی پوزیشن پاتھ کی مخالف سمت میں بھی کر سکتے ہیں یا آپ ٹیکسٹ اور پاتھ کا درمیانی فاصلہ بھی سیٹ کر سکتے ہیں۔

1- ڈرائنگ ونڈو پر ایک کرو بنائیں اور اسے منتخب کریں۔

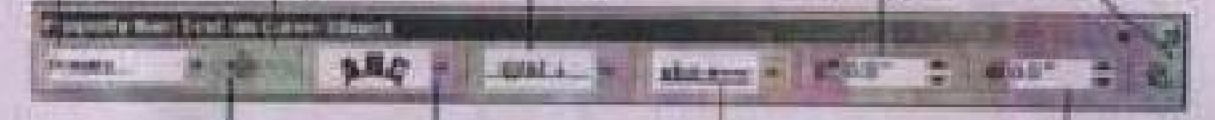
2- Text مینو پر کلک کریں اور Fit Text to Path کا انتخاب کریں۔

3- اب آپ کا کرسر اس کرو کے اوپر ہو گا اور اب آپ اس پاتھ کے مطابق کوئی سا جملہ تحریر کر سکتے ہیں۔ (دیکھیں شکل نمبر 6.1)



شکل نمبر 6.1

اگر آپ اس کو Pick کی مدد سے منتخب کریں گے تو اوپر Text on Curve/Object کی پراپرٹی بار ظاہر ہوگی' جیسا کہ شکل نمبر 6.2 میں دکھایا گیا ہے۔ اس پر مندرجہ ذیل آپشنز موجود ہوں گے:



شکل نمبر 6.2

Preset List: اس لسٹ میں پہلے سے متعین شدہ نمونے موجود ہوتے ہیں۔

جمع کا بٹن: اس کے ذریعے لسٹ میں مزید پہلے سے متعین شدہ نمونوں کا اضافہ کیا جاسکتا ہے۔

نفی کا بٹن: کسی پہلے سے متعین نمونے کو ختم کرنے کیلئے۔

Text Orientation: اس لسٹ پر کلک کریں اور پاتھ پر موجود ٹیکسٹ کی شکل اور سمت سیٹ کرنے کیلئے کوئی آپشن منتخب کریں۔

Vertical Placement: ٹیکسٹ کو عمودی طور پر پاتھ سے اوپر' نیچے یا درمیان میں فٹ کرنے کیلئے۔

Text Placement: ٹیکسٹ کو افقی طور پر پاتھ سے دائیں' بائیں یا درمیان میں رکھنے کیلئے۔

Distance from Path: اس میں اتنی مقدار درج کی جاتی ہے جتنا فاصلہ ٹیکسٹ کا پاتھ سے اوپر یا نیچے رکھنا درکار ہوتا ہے۔

Horizontal Offset: اس میں اتنی مقدار درج کی جاتی ہے جتنا فاصلہ ٹیکسٹ کا پاتھ سے دائیں یا بائیں رکھنا درکار ہوتا ہے۔

Place on other side: اس بٹن پر کلک کرنے سے ٹیکسٹ پاتھ کی مخالف سمت پر منتقل ہوجاتا ہے۔

ان سب کاموں کے علاوہ آپ Shape ٹول کی مدد سے نوڈز کے ذریعے بھی ٹیکسٹ کی افقی پوزیشن بدل سکتے ہیں۔ Pick ٹول کی مدد سے آپ ٹیکسٹ کے بائیں طرف ظاہر ہونے والی چھوٹی سی سرخ نوڈ کو پکڑ کر ڈریگ کے عمل سے اس کو دائیں' بائیں بھی کرسکتے ہیں۔

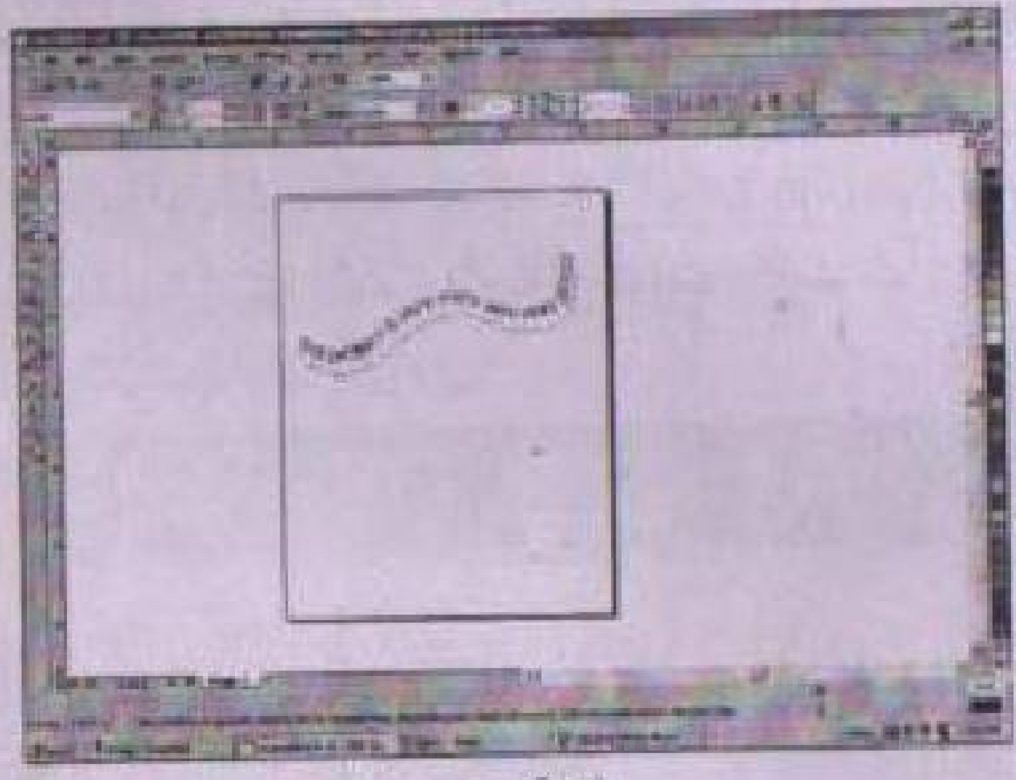
نوٹ: اگر ٹیکسٹ کو بند اوبجیکٹ یعنی دائرے وغیرہ پر فٹ کیا گیا ہو تو ٹیکسٹ درمیان سے شروع ہوگا اور اگر ٹیکسٹ کو ایسے اوبجیکٹ پر فٹ کیا گیا ہو جو کھلا ہو' جیسے ایک لائن' تو ٹیکسٹ بائیں مقام سے شروع ہوگا۔ اس کے علاوہ آپ اوبجیکٹ پر کسی بھی مقام پر کلک کرکے وہاں سے ٹیکسٹ لکھنا شروع کرسکتے ہیں۔

اگرچہ کورل ڈرا پاتھ اور ٹیکسٹ کو ایک ہی اوبجیکٹ تصور کرتا ہے لیکن اگر آپ چاہتے ہیں کہ ٹیکسٹ کو پاتھ سے علیحدہ کرلیا جائے تو یہ ممکن ہے اور اس عمل سے ٹیکسٹ کی شکل پاتھ کے مطابق ہی رہے گی۔ اس کے علاوہ ٹیکسٹ کو اس کی اصل شکل میں واپس بھی لایا جاسکتا ہے۔

ٹیکسٹ کو پاتھ سے علیحدہ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Pick ٹول کی مدد سے مطلوبہ ٹیکسٹ کو پاتھ سمیت منتخب کریں۔

2- Arrange مینو پر کلک کریں اور Break Apart کا انتخاب کریں۔ ٹیکسٹ شکل نمبر 6.3 کے مطابق علیحدہ ہوجائے گا۔



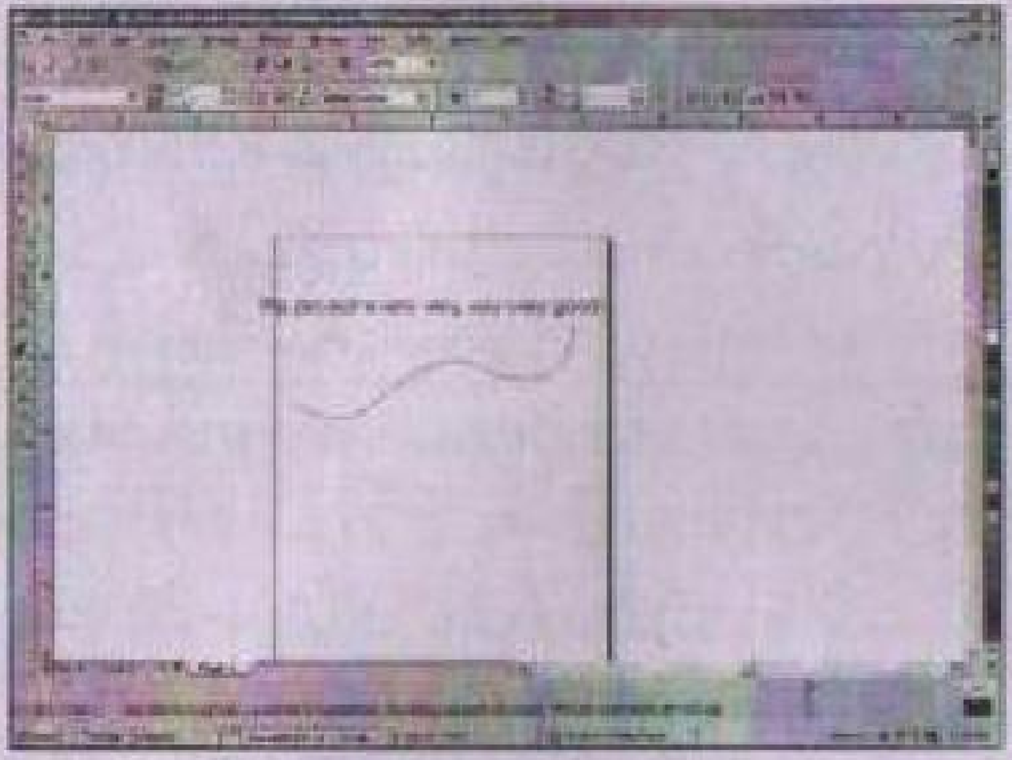
شکل نمبر 6.3

ٹیکسٹ کو اس کی اصل شکل میں واپس لانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Pick ٹول کی مدد سے مطلوبہ ٹیکسٹ کو پاتھ سمیت منتخب کریں۔

2- Arrange مینو پر کلک کریں اور Break Apart کا انتخاب کریں۔ پھر ٹیکسٹ کو اکیلا منتخب کریں۔

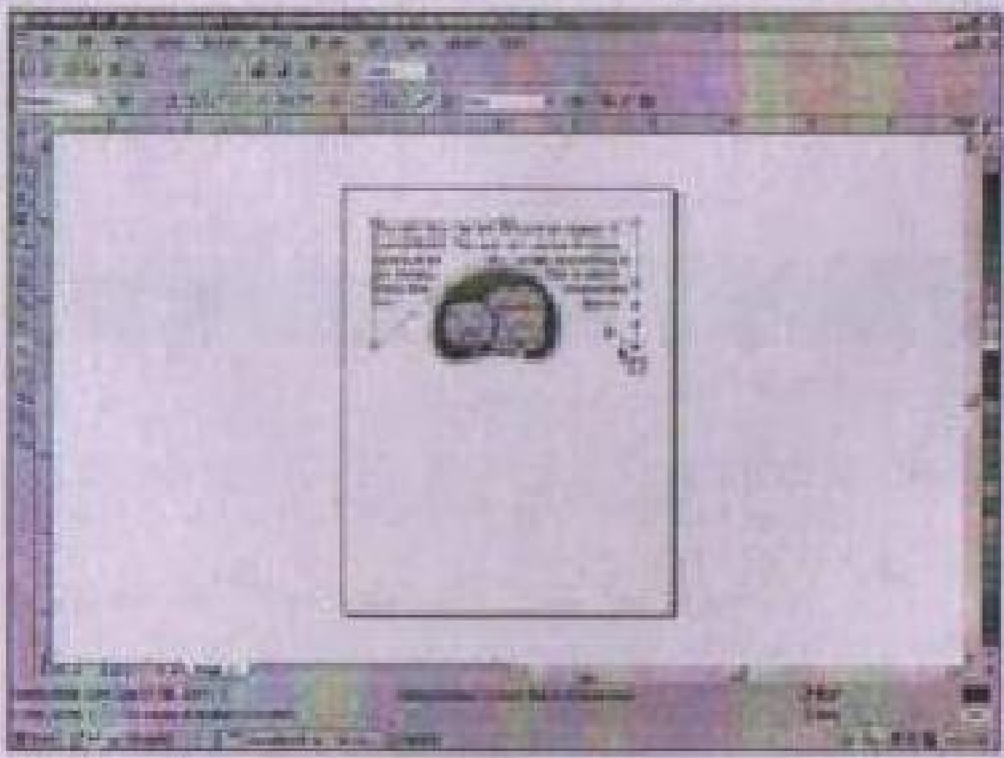
3- اب Text مینو پر کلک کریں اور Straighten text کا انتخاب کریں۔ ٹیکسٹ شکل نمبر 6.4 کے مطابق علیحدہ ہوجائے گا۔



شکل نمبر 6.4

ٹیکسٹ کو اوبجیکٹ کے گرد ترتیب دینا

کورل ڈرا 12 آپ کو یہ سہولت بھی مہیا کرتا ہے کہ آپ ٹیکسٹ کو کسی اوبجیکٹ کے گرد ترتیب دے سکیں۔ ایسا کرنے پر ٹیکسٹ اپنی ترتیب اوبجیکٹ کی شکل کے مطابق اختیار کرتا جائے گا۔ یہ کام Interactive tool فلائی آؤٹ کے ذریعے ممکن ہے۔ شکل نمبر 6.5 میں اس کی ایک مثال دکھائی گئی ہے جس میں آپ دیکھ سکتے ہیں کہ کس طرح ٹیکسٹ ایک اوبجیکٹ کے گرد لپٹا ہوا ہے۔ ایسا کرنے کیلئے ذیل میں دیے طریقہ پر عمل کریں:



شکل نمبر 6.5

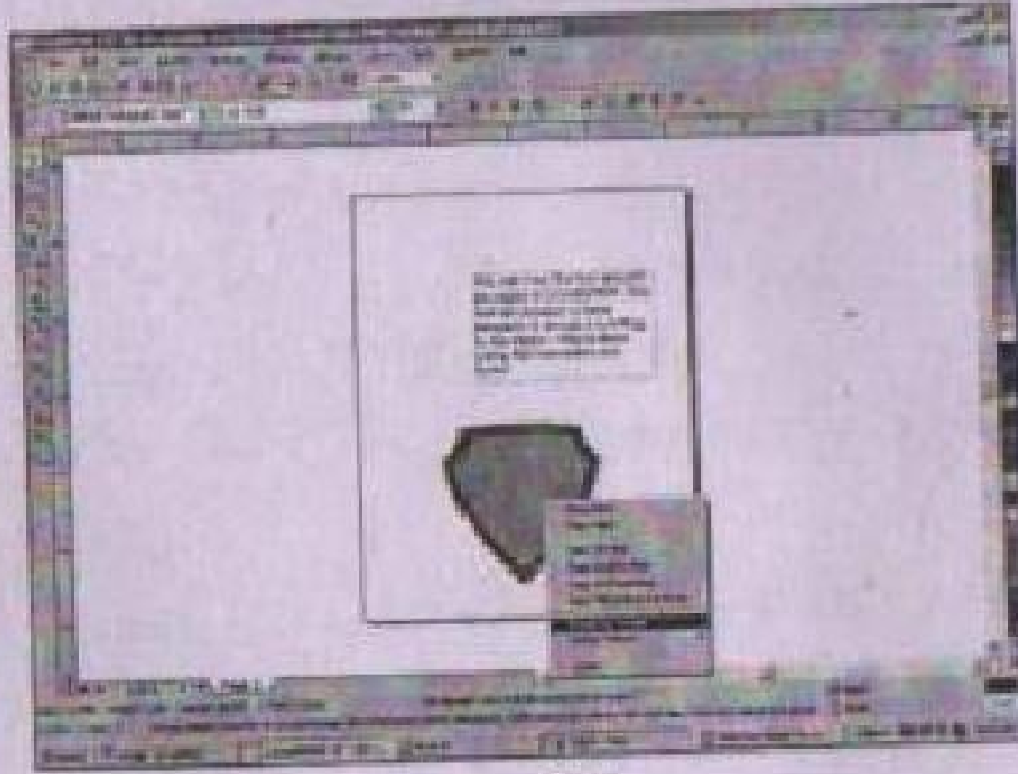
1- Text ٹول کی مدد سے ڈرائنگ ونڈو پر ٹیکسٹ فریم بنائیں۔
2- اس کے اندر کچھ ٹیکسٹ ٹائپ کریں۔

3- کوئی سا کلپ آرٹ امپورٹ کر کے ڈرائنگ ونڈو پر لے کر آئیں۔
4- ٹیکسٹ فریم کو منتخب کریں اور Interactive tool فلائی آؤٹ پر کلک کر کے Interactive Envelope ٹول کا انتخاب کریں۔
5- ٹیکسٹ فریم پر ظاہر ہونے والی نوڈز کو ڈریگ کے ذریعے فریم کو اوبجیکٹ کے گرد ترتیب دیں۔ آپ فریم کو جس طرح شکل دیں گے ٹیکسٹ خود بخود اس کے مطابق تبدیل ہو جاتا ہے۔

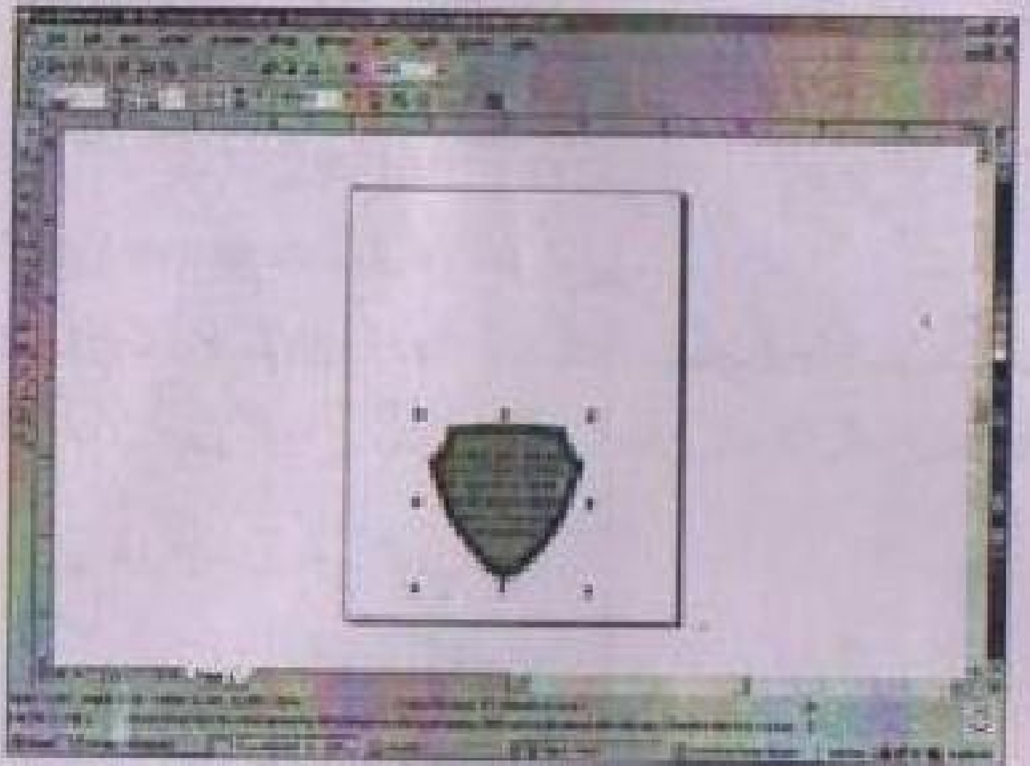
اوبجیکٹ کے اندر ٹیکسٹ کو ترتیب دینا

کورل ڈرا کے اندر یہ ایک خوبصورت آپشن ہے کہ آپ ٹیکسٹ کو اوبجیکٹ کے اندر مدغم کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے مندرجہ ذیل طریقے پر عمل کریں۔

1- Text ٹول کی مدد سے ڈرائنگ ونڈو پر ٹیکسٹ فریم بنائیں۔
2- اس کے اندر کچھ ٹیکسٹ ٹائپ کریں۔
3- کوئی سا کلپ آرٹ امپورٹ کر کے ڈرائنگ ونڈو پر لے کر آئیں۔
4- Pick ٹول کی مدد سے ٹیکسٹ کو منتخب کریں۔
5- ماؤس کا دایاں بٹن دبائیں' ٹیکسٹ کو ڈریگ کریں اور اسے تصویر کے اندر رکھ دیں۔
6- آپ ماؤس کا بٹن جیسے ہی چھوڑیں گے آپشنز پر مشتمل ایک مینو کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 6.6 میں دکھایا گیا ہے۔ اس میں سے Powerclip Inside کمانڈ چنیں۔ (دیکھیں شکل نمبر 6.7)



شکل نمبر 6.6



شکل نمبر 6.7

7- ٹیکسٹ اور اوبجیکٹ کو علیحدہ علیحدہ کرنے کیلئے اس کو منتخب کرنے کے بعد مینو بار میں موجود Effects مینو پر کلک کریں' کرسر کو PowerClip پر لائیں اور کھلنے والے سائیڈ مینو سے Extract Contents کمانڈ چنیں۔

8- یہی عمل آپ دائرے' مستطیل اور پولی گون وغیرہ میں بھی کر سکتے ہیں۔

Untext کیا ہے؟

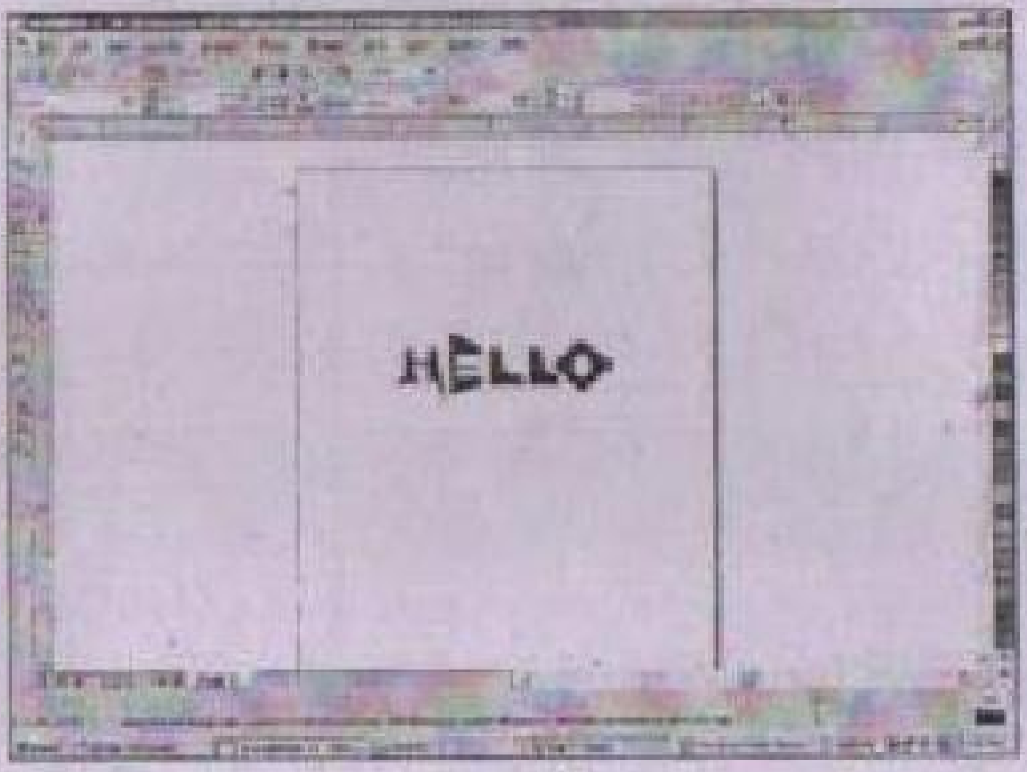
Untext کورل ڈرا12 میں اس ٹیکسٹ کو کہتے ہیں جسے کورل ڈرا ٹیکسٹ نہیں سمجھتا۔ اس کا مطلب ہے کہ وہ ٹیکسٹ ایک اوبجیکٹ بن جاتا ہے اور کورل ڈرا12 اس کے ساتھ دوبارہ ایک ٹیکسٹ کی طرح برتاؤ نہیں کرتا۔ اب آپ توڑ پھوڑ کر کے اس کی شکل تبدیل کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے ذیل میں دیئے طریقے پر عمل کریں:

1- Text ٹول کو منتخب کریں۔

2- اس ٹیکسٹ کو منتخب کریں جس کو Untext کرنا مقصود ہے۔

3- Arrange مینو پر کلک کریں اور Convert to Curves کمانڈ کا انتخاب کریں یا پھر Ctrl+T دبائیں۔

4- اب آپ Shape کی مدد سے نوڈز کو پکڑ کر اس کی شکل بگاڑ سکتے ہیں۔ (دیکھیں شکل نمبر 6.8)



شکل نمبر 6.8

انفرادی حروف میں تبدیلی کرنا

کورل ڈرا کے اندر یہ خصوصیت بھی ہے کہ اس میں علیحدہ علیحدہ حروف میں تبدیلی بھی کی جا سکتی ہے۔ اس کیلئے دو طریقے ہیں۔ ایک تو یہ کہ Shape ٹول کی مدد سے ٹیکسٹ کو منتخب کر کے نوڈز کی مدد سے تبدیلی کی جائے' دوسرا یہ کہ Text ٹول کی مدد سے انفرادی حروف کو منتخب کر کے انہیں دوبارہ فارمیٹ کیا جائے۔

انفرادی حروف میں تبدیلی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Text ٹول کا انتخاب کریں۔

2- ایک پیراگراف اور ایک آرٹسٹک ٹیکسٹ تحریر کریں۔

3- اب آرٹسٹک ٹیکسٹ کے حرف A اور پیراگراف ٹیکسٹ کے حرف P کا سائز اور رنگ تبدیل کریں' جیسا کہ شکل نمبر 6.9 میں دکھایا گیا ہے۔

4- Shape ٹول کے ساتھ پہلے A حرف کی نوڈ کو منتخب کریں۔ پھر کلر پیلٹ میں کسی رنگ پر کلک کریں اور پراپرٹی بار سے کوئی بڑا فونٹ منتخب کریں۔

5- اب Text ٹول کو استعمال کرتے ہوئے پیراگراف ٹیکسٹ کے حرف P کو منتخب کریں' اور اس کا رنگ پیچھے بتائے گئے طریقے سے تبدیل کریں۔ شکل نمبر 6.9 میں مندرجہ بالا عمل کا نتیجہ دکھایا گیا ہے۔

شکل نمبر 6.9

Text ٹول استعمال کرنے میں زیادہ آسان ہے اور یہ آپ کو ٹیکسٹ منتخب کرنے کیلئے ایک عمومی کرسر فراہم کرتا ہے' لیکن Shape ٹول کا ایک فائدہ ہے کہ اس کے ذریعے غیر مسلسل حروف کو منتخب کیا جا سکتا ہے۔ ایک حرف کو منتخب کریں' Shift دبائیں اور پھر جملے میں کسی اور حرف پر کلک کریں۔ Shape ٹول کے ساتھ آپ پراپرٹی بار پر موجود Angle of Rotation کنٹرول کو استعمال کرتے ہوئے انفرادی حروف کو گھما بھی سکتے ہیں۔

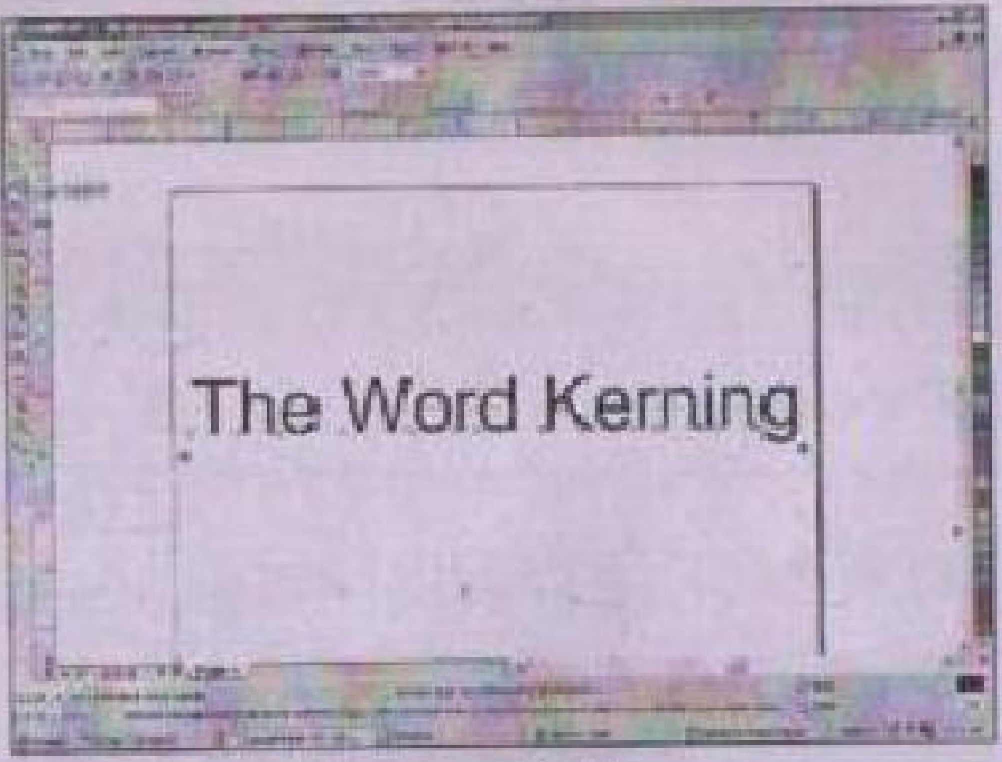
نوٹ: انفرادی حروف میں تبدیلی کے بعد پوری تحریر میں اکٹھی تبدیلی کرنے سے حروف کی انفرادی تبدیلی ختم ہو جاتی ہے۔ اس لئے پہلے پوری تحریر میں تبدیلی کریں اور اس کے بعد انفرادی حروف میں تبدیلی کا عمل کریں۔

حروف کا درمیانی فاصلہ سیٹ کرنا

ہر حرف کے درمیانی فاصلے کو کم یا زیادہ کرنا ممکن ہے۔ اس عمل کو Shape ٹول اور Text ٹول دونوں ذریعوں سے کرنا ممکن ہے۔ بڑے حروف کو عام طور پر ایڈجسٹ کرنے کی ضرورت ہوتی ہے۔ ذیل میں اس کا طریقہ درج ہے۔

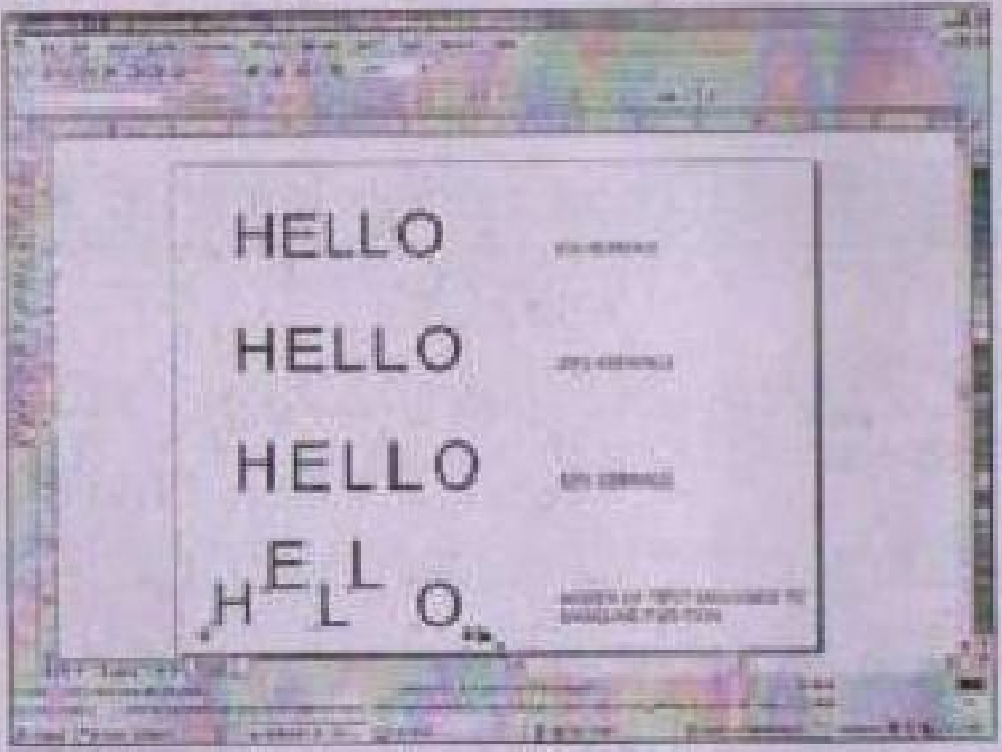
1- ان حروف کو منتخب کریں جن کا درمیانی فاصلہ بڑھانا مقصود ہے۔
2- Text مینو پر کلک کریں اور Format Text کا انتخاب کریں۔
3- Format Text ڈائیلاگ باکس میں Character ٹیب پر کلک کریں اور Range kerning میں مقدار سیٹ کریں۔
4- OK بٹن پر کلک کریں۔

5- ٹیکسٹ کے پورے فریم یا پورے جملے کو منتخب کریں' Paragraph ٹیب پر کلک کریں اور پھر Character اور Word کیلئے مقداریں اینٹر کریں۔
6- ٹیکسٹ کو منتخب کریں' Shape ٹول پر جائیں اور ہر حرف کے نیچے موجود چھوٹے سی مربع نما نوڈ کو اندر یا باہر کی طرف ڈریگ کریں' جیسا کہ شکل نمبر 6.10 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 6.10

کورل ڈرا میں حروف کی درمیانی سپیس کو ایڈجسٹ کرنے کی بلٹ ان ذہانت موجود ہے۔ اسے پتہ ہے کہ کونسے حروف کے درمیان زیادہ سپیس دینی چاہیے اور کونسے حروف کے درمیان کم۔ تاہم بڑے سائز یا تمام بڑے حروف والے ٹیکسٹ میں حروف کو مناسب سپیس دینے کیلئے خود سے ایڈجسٹ کرنے کی ضرورت ہوتی ہے۔ شکل نمبر 6.11 میں سپیس کی مختلف اقسام دکھائی گئی ہیں۔



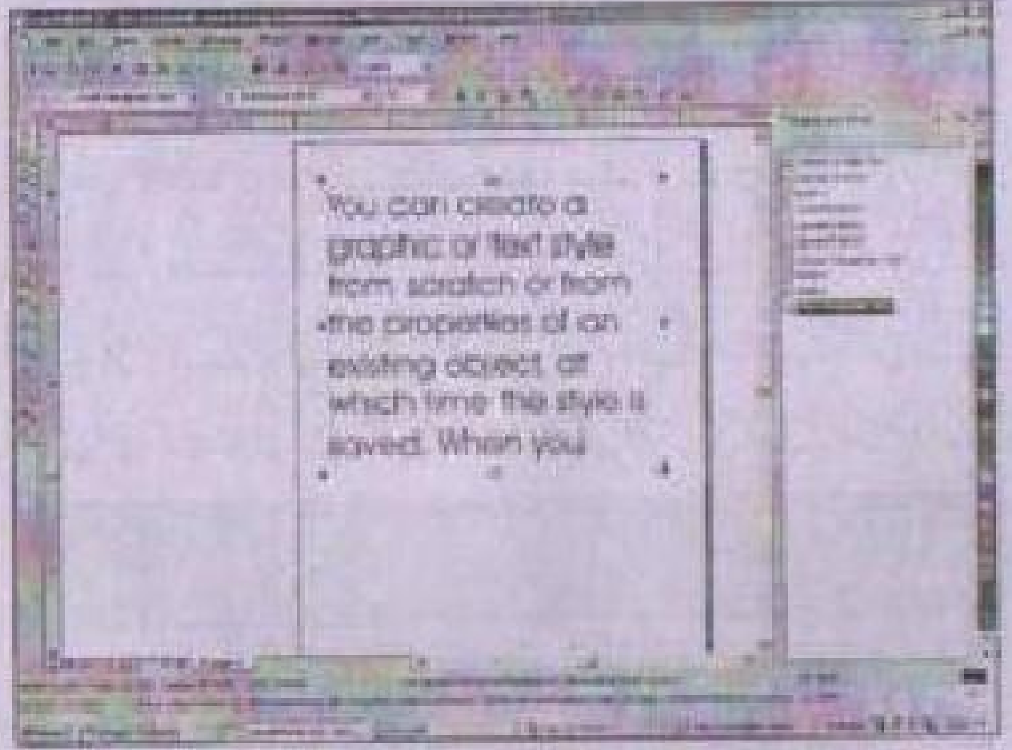
شکل نمبر 6.11

ٹیکسٹ سٹائلز کے ساتھ کام کرنا

ٹیکسٹ سٹائل حقیقت میں مختلف سیٹنگز مثلاً فونٹ سائز رنگ اور آؤٹ لائن وغیرہ کا ایک مجموعہ ہوتا ہے۔ آپ نے محسوس کیا ہوگا کہ جب آپ کورل ڈرا 12 میں لکھتے ہیں تو کورل ڈرا 12 ایک مخصوص فونٹ مخصوص سائز وغیرہ میں لکھتا ہے۔ یہ کورل ڈرا کا ڈیفالٹ ٹیکسٹ سٹائل ہوتا ہے۔ آپ چاہیں تو اس کو بھی بدل سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ آپ مزید سٹائلز بنا کر انہیں محفوظ بھی کر سکتے ہیں۔

نیا ٹیکسٹ سٹائل بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- ٹیکسٹ کو منتخب کریں۔
2- Tools مینو پر کلک کریں اور Graphics and Text Styles کا انتخاب کریں یا پھر Ctrl+F5 دبائیں۔
3- Graphics and Text ڈاکر ونڈو ظاہر ہو جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 6.12 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 6.12

4- ڈاکر ونڈو کے دائیں اوپری کونے میں موجود تیر کے نشان پر کلک کریں' کرسر کو New پر لائیں اور Artistic Text Style کا انتخاب کریں۔
5- ڈاکر ونڈو پر New Artistic Text ظاہر ہو جائے گا۔ اس پر رائٹ کلک کریں اور Properties کا انتخاب کریں جس سے Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 6.13 میں دکھایا گیا ہے۔ اس میں بنیادی طور پر تین تبدیلیوں کیلئے آپشنز موجود ہوں گے۔

شکل نمبر 6.13

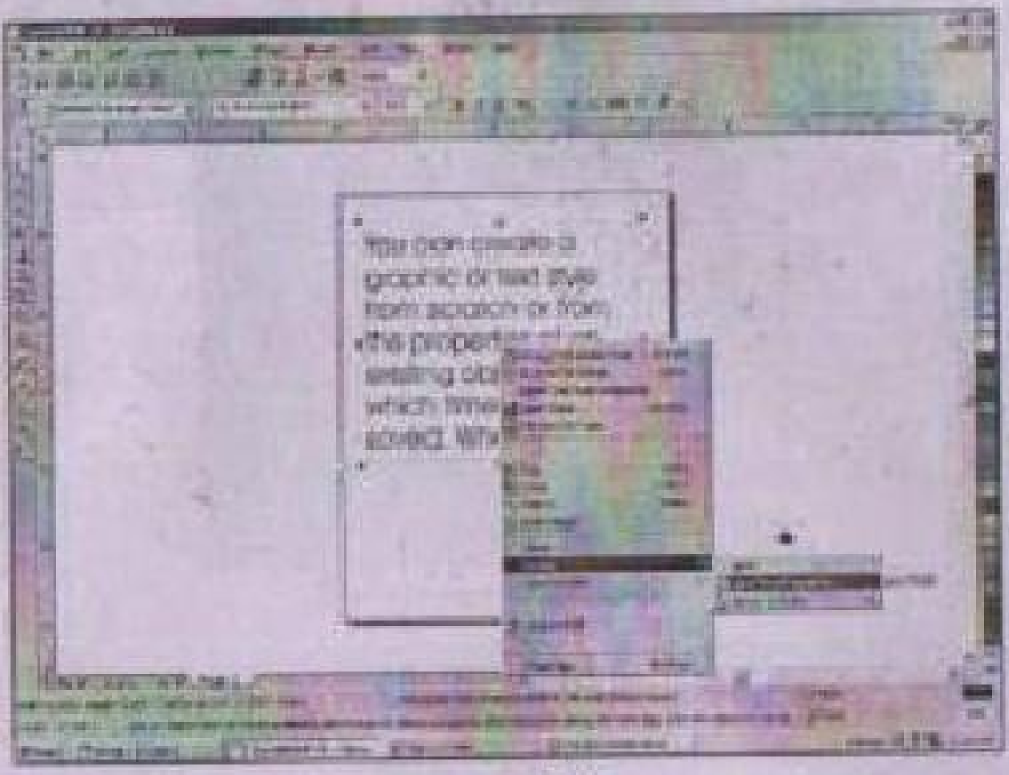
☆ سب سے اوپر والے Edit بٹن پر کلک کر کے Format Text ڈائیلاگ باکس کے ذریعے ٹیکسٹ کے فونٹ اور سائز وغیرہ میں تبدیلی کی جا سکتی ہے۔
☆ درمیان والے Edit بٹن کو دبا کر ٹیکسٹ کے رنگ میں تبدیلی کی جا سکتی ہے۔
☆ نیچے والے Edit بٹن کو دبا کر ٹیکسٹ کی آؤٹ لائن میں تبدیلی کی جا سکتی ہے۔

6- OK بٹن پر کلک کریں۔

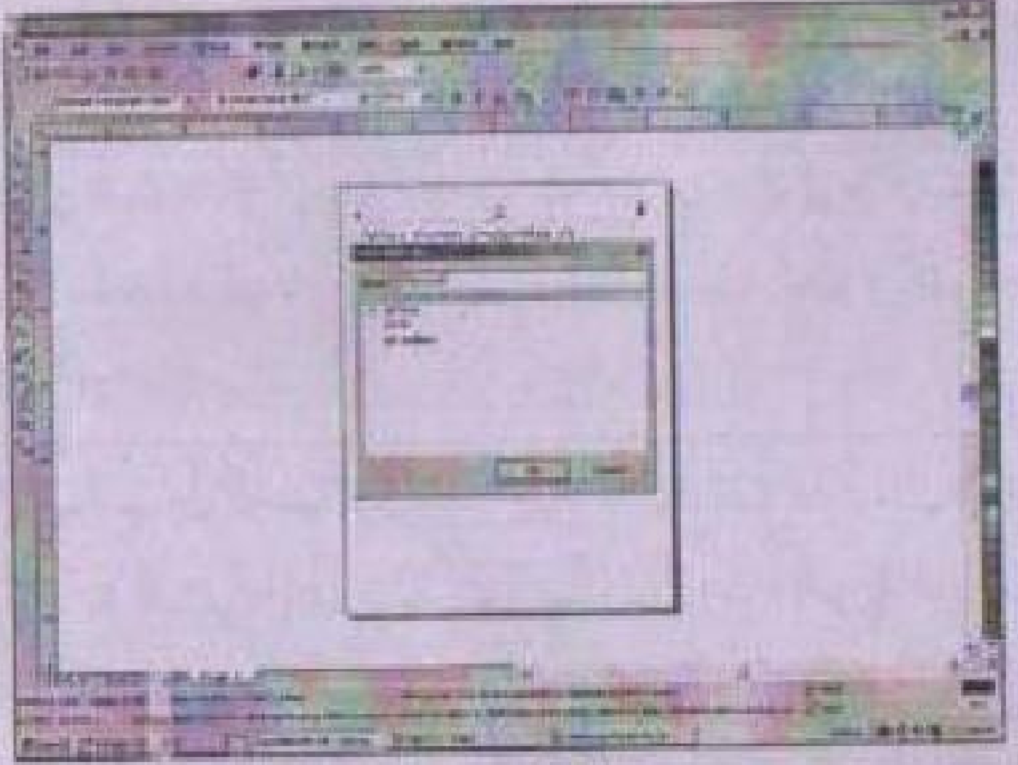
نوٹ: جب آپ کوئی ٹیکسٹ سٹائل بناتے ہیں تو کورل ڈرا 12 خود بخود اس کو ٹیکسٹ پر اپلائی نہیں کرتا' بلکہ اس کو اپلائی کرنے کیلئے آپ کو اس ٹیکسٹ سٹائل پر رائٹ کلک کر کے Apply Style کمانڈ کو منتخب کرنا پڑتا ہے۔

اس کے علاوہ کورل ڈرا 12 آپ کو یہ سہولت بھی مہیا کرتا ہے کہ آپ منتخب شدہ ٹیکسٹ سے بھی ٹیکسٹ سٹائل بنا سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اس ٹیکسٹ اوبجیکٹ پر رائٹ کلک کریں جس سے آپ ٹیکسٹ سٹائل بنانا چاہتے ہیں۔ ایک شارٹ کٹ مینو ظاہر ہو جائے گا' جیسا کہ شکل نمبر 6.14 میں دکھایا گیا ہے۔
2- کرسر کو Styles پر لائیں اور Save Style Properties کو منتخب کریں۔
3- Save Style As ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا' جیسا کہ شکل نمبر 6.15 میں دکھایا گیا ہے۔ اس ڈائیلاگ باکس میں Name کے خانے میں اس سٹائل کا نام رکھا جاتا ہے۔ Text' Fill اور Outline چیک باکسز کے ذریعے ان چیزوں کو سٹائل میں شامل کیا جاتا ہے۔



شکل نمبر 6.14



شکل نمبر 6.15

آپ کسی وقت بھی ٹیکسٹ سٹائل کے نام کو تبدیل کرسکتے ہیں اسے ختم کرسکتے ہیں یا اس کے اجزاء میں تبدیلی کرسکتے ہیں۔

سٹائل کا نام تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- ڈاکر ونڈو میں اس سٹائل کو منتخب کریں جس کا نام آپ تبدیل کرنا چاہتے ہیں۔

2- رائٹ کلک کریں اور Rename کا انتخاب کریں۔

سٹائل کو ختم کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- ڈاکر ونڈو میں سے اس سٹائل کو منتخب کریں جس کو ختم کرنا چاہتے ہیں۔

2- رائٹ کلک کریں اور Delete کا انتخاب کریں۔

فریمز کو ایک دوسرے سے لنک کرنا

اگر آپ نے ایک ٹیکسٹ فریم میں اتنا ٹیکسٹ لکھا ہے جو اس فریم سے زیادہ ہے تو نہ صرف آپ اس ٹیکسٹ کو فریم کے اندر فٹ کرسکتے ہیں بلکہ اضافی ٹیکسٹ کو ایک دوسرے فریم میں ڈال کر ان دونوں فریمز کو ایک دوسرے سے لنک بھی کرسکتے ہیں۔ کورل ڈرا 12 اس کو ایک نشان کے ذریعے ایک دوسرے سے لنک دکھاتا بھی ہے۔ ٹیکسٹ فریم کے علاوہ کسی اوبجیکٹ کے ساتھ بھی یہی عمل کیا جاسکتا ہے۔ چاہے وہ اوبجیکٹ ایک دائرے کی شکل کا ہو یا پھر ایک لائن ہو۔ بند اوبجیکٹ میں ٹیکسٹ اس کے اندر فٹ ہو جاتا ہے اور لائن کی صورت میں اس کے پاتھ کے مطابق فٹ ہوتا ہے۔

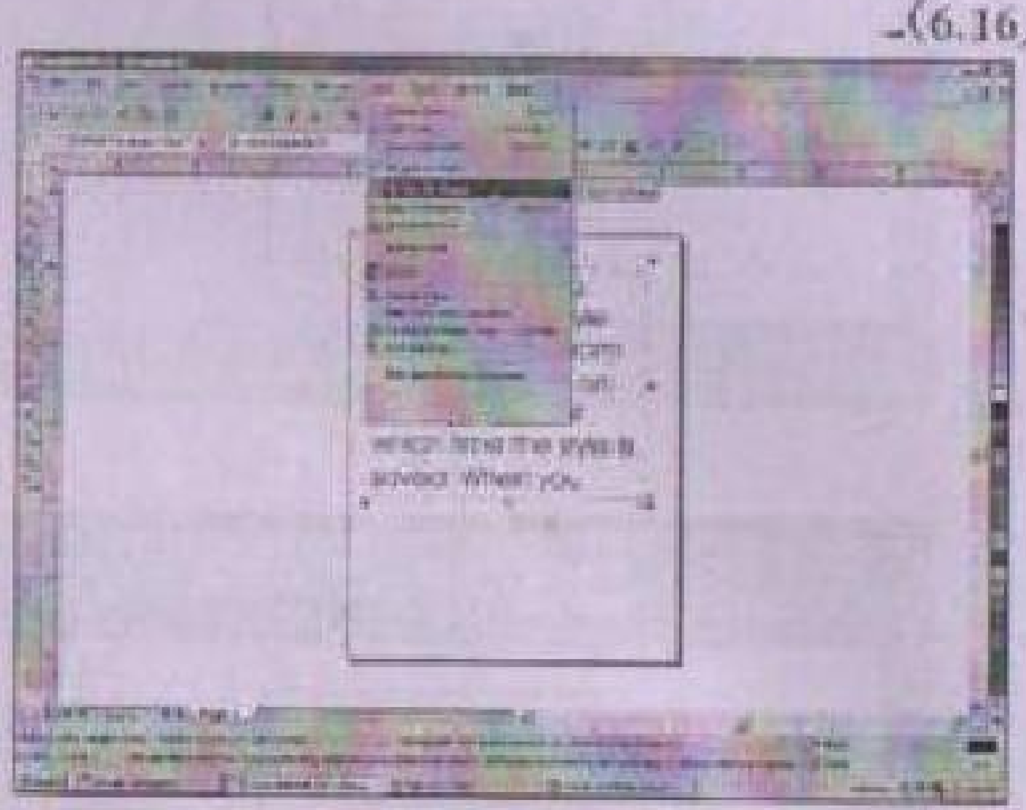
ٹیکسٹ کو فریم کے اندر فٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

ٹیکسٹ کو فریم کے اندر فٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل دہرائیں۔

1- ایک پیراگراف ٹیکسٹ فریم بنائیں۔

2- ٹیکسٹ فریم کو منتخب کریں۔

3- Text مینو پر کلک کریں اور Fit Text to Frame کا انتخاب کریں (دیکھیں شکل نمبر 6.16)۔



شکل نمبر 6.16

فریمز کو ایک دوسرے سے لنک کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Pick ٹول کی مدد سے ٹیکسٹ فریم کو منتخب کریں۔

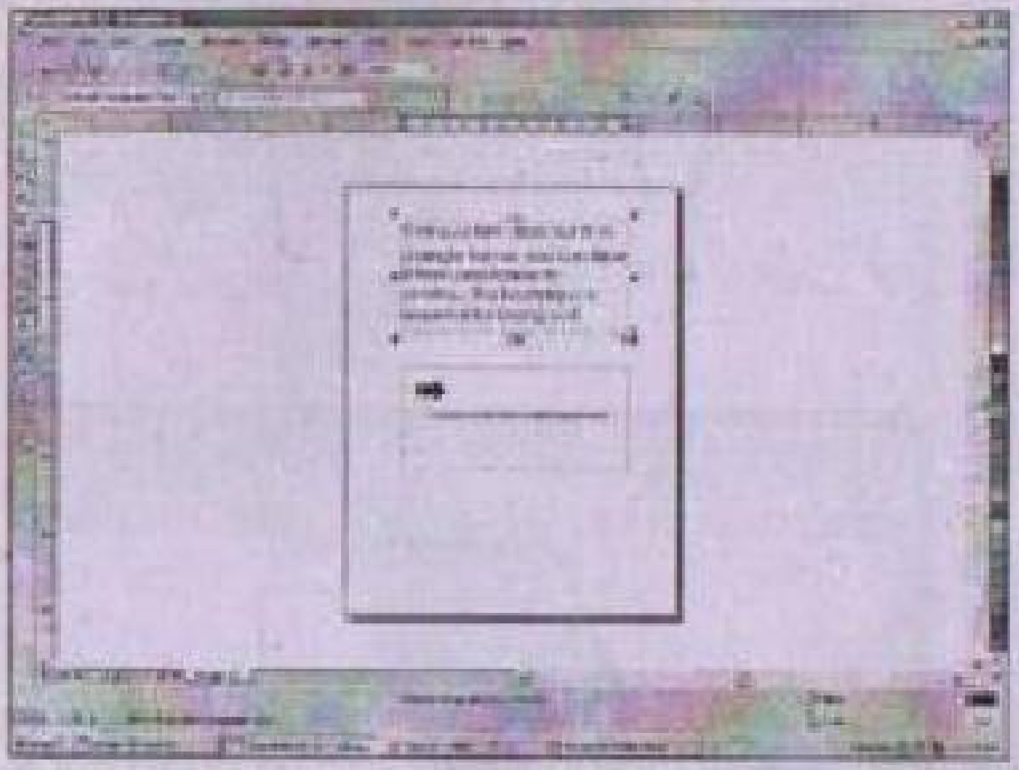
2- نیچے والے ہینڈل کو ڈریگ کرتے ہوئے فریم کو اتنا چھوٹا کریں کہ اس میں لکھا ٹیکسٹ فریم سے زیادہ ہو جائے۔ جب ٹیکسٹ فریم میں فٹ نہیں ہوتا تو نیچے ایک تیر کا نشان نظر آتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 6.17 میں نظر آرہا ہے اور اگر اس تیر والے نشان کی بجائے خالی باکس ہوتا

ہے تو اسکا مطلب ہے کہ فریم میں موجود ٹیکسٹ فریم کے اندر پورا ہے اور کوئی اضافی ٹیکسٹ موجود نہیں ہے۔

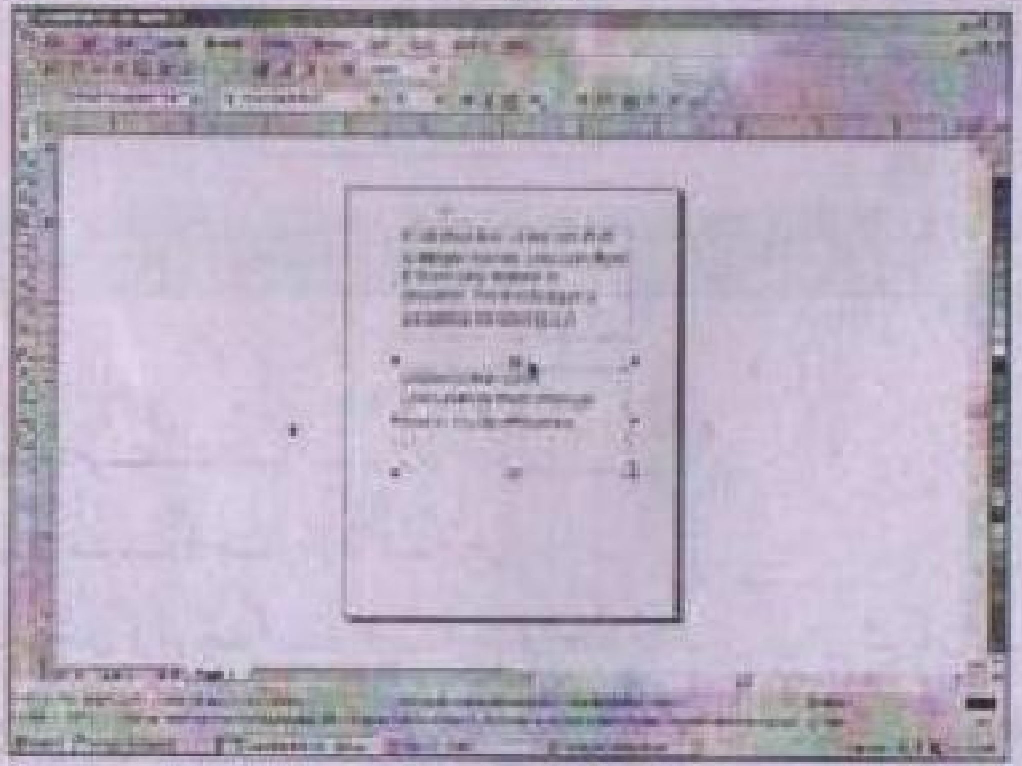
3- اب Text ٹول کی مدد سے ایک اور فریم بنائیں۔

4- اب Pick ٹول کی مدد سے پہلے والے ٹیکسٹ فریم کو منتخب کریں اور نیچے والے تیر کے نشان پر کلک کریں اور صفحہ نما کرسر کو دوسرے فریم کے اندر لے کر آئیں۔

5- ٹیکسٹ فریم کے اندر کرسر آنے پر وہ بڑے کالے تیر کے نشان میں بدل جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 6.17)۔ کلک کریں۔ باقی ماندہ ٹیکسٹ اس فریم میں منتقل ہو جائے گا اور پہلے والے فریم کے نیچے ایک لائنوں والا باکس نظر آئے گا جس کا مطلب ہے کہ ٹیکسٹ جاری ہے اور نیلے تیر کا نشان اسکی سمت کو ظاہر کر رہا ہوگا جیسا کہ شکل نمبر 6.18 میں نظر آ رہا ہے۔

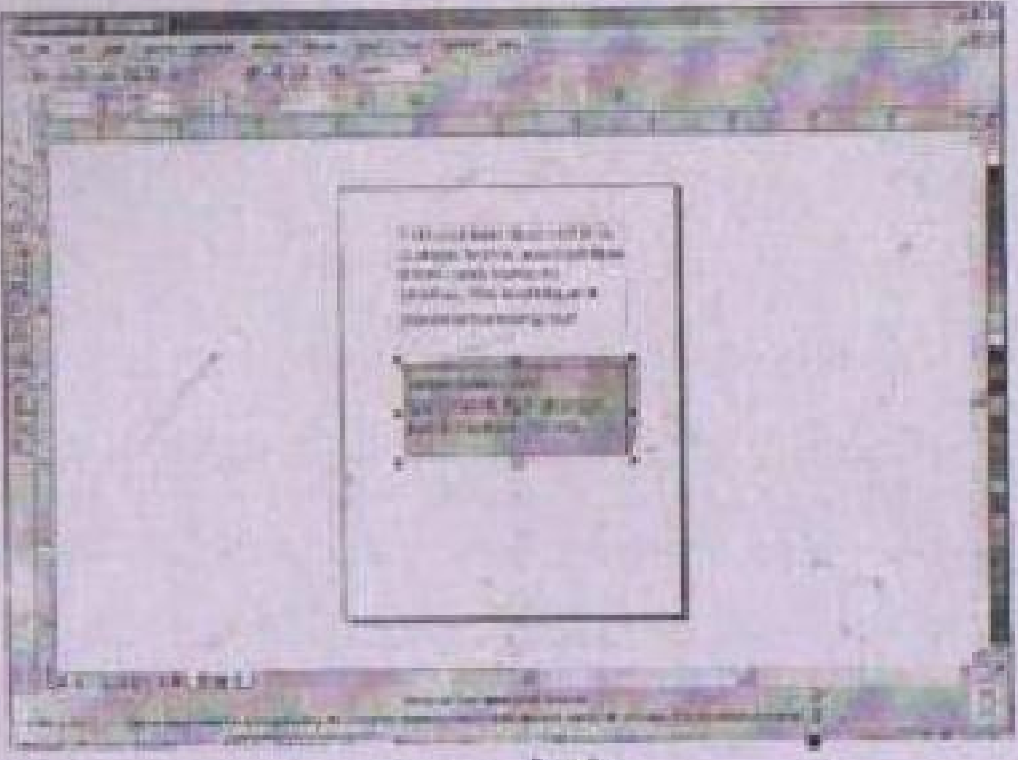


شکل نمبر 6.17



شکل نمبر 6.18

6- ٹیکسٹ فریم کے ٹیکسٹ کو کسی اوبجیکٹ کے اندر مندرجہ بالا طریقہ سے ہی منتقل کیا جا سکتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 6.19 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 6.19

باب نمبر 7

آؤٹ لائن ٹول

تعارف

آؤٹ لائن وہ لائن ہوتی ہے جس نے کسی اوبجیکٹ کو گھیرا ہوتا ہے۔ کورل ڈرا12 آپ کو یہ سہولت مہیا کرتا ہے کہ آپ کسی بھی اوبجیکٹ کی آؤٹ لائن میں تبدیلیاں کر سکیں۔ اس کا ایک ذریعہ تو پراپرٹی بار ہوتی ہے جس کے ذریعے آپ اس کو تیزی سے تبدیل کر سکتے ہیں اور دوسرا ذریعہ Outline tool فلائی آؤٹ ہے جس کے ذریعے اس میں تفصیلی تبدیلیاں لائی جا سکتی ہیں یعنی اس کی چوڑائی' سٹائل' رنگ وغیرہ میں ردو بدل کر سکتے ہیں۔ Outline tool فلائی آؤٹ آپ کو شکل نمبر 7.1 میں نظر آ رہا ہوگا۔

شکل نمبر 7.1

اس باب میں ہم آپ کو اسی فلائی آؤٹ کے متعلق تفصیلات بتائیں گے۔ ذیل میں اسی فلائی آؤٹ کو علیحدہ علیحدہ تفصیلاً بیان کیا گیا ہے۔

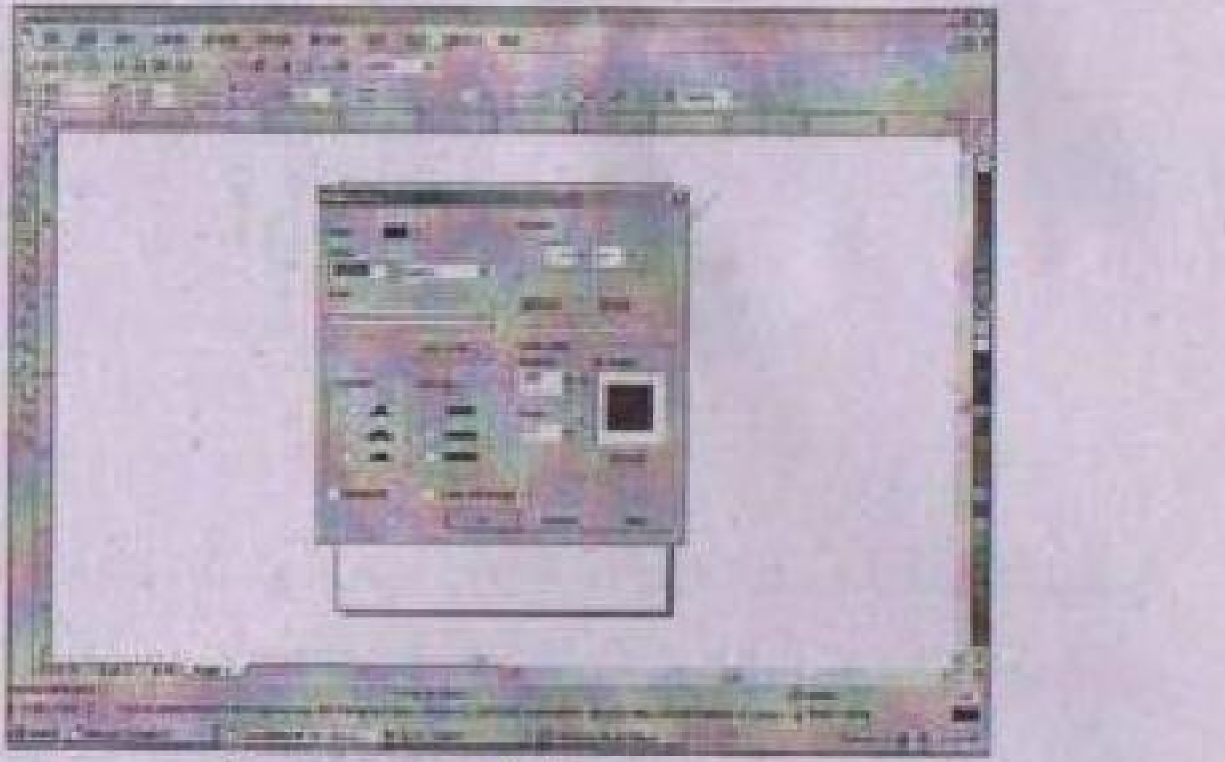
Outline Pen ڈائیلاگ باکس

آؤٹ لائن میں تفصیلی تبدیلیوں کیلئے آپ کو Outline Pen ڈائیلاگ باکس کی ضرورت پڑتی ہے جس کے ذریعے آپ آؤٹ لائن کی چوڑائی' سٹائل' رنگ اور کناروں کی شکلوں کو سیٹ کر سکتے ہیں۔ ڈائیلاگ باکس کو ظاہر کرنے کیلئے مندرجہ ذیل طریقہ پر عمل کریں۔

-1 اس اوبجیکٹ کو منتخب کریں جس کی آؤٹ لائن کو تبدیل کرنا درکار ہے۔

-2 Outline tool فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور سب سے پہلے ٹول Outline Pen کا انتخاب کریں یا پھر F12 دبائیں۔

-3 Outline Pen ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا' جیسا کہ شکل نمبر 7.2 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 7.2

اس ڈائیلاگ باکس کے مختلف حصوں کو ذیل میں علیحدہ علیحدہ موضوع کے تحت بیان کیا گیا ہے۔

آؤٹ لائن کی چوڑائی

آؤٹ لائن کی چوڑائی سیٹ کرنے کیلئے ذیل میں دیے طریقے پر عمل کریں:

1- آؤٹ لائن کی مطلوبہ چوڑائی کیلئے ڈائیلاگ باکس میں Width کے باکس میں کوئی مقدار درج کریں۔

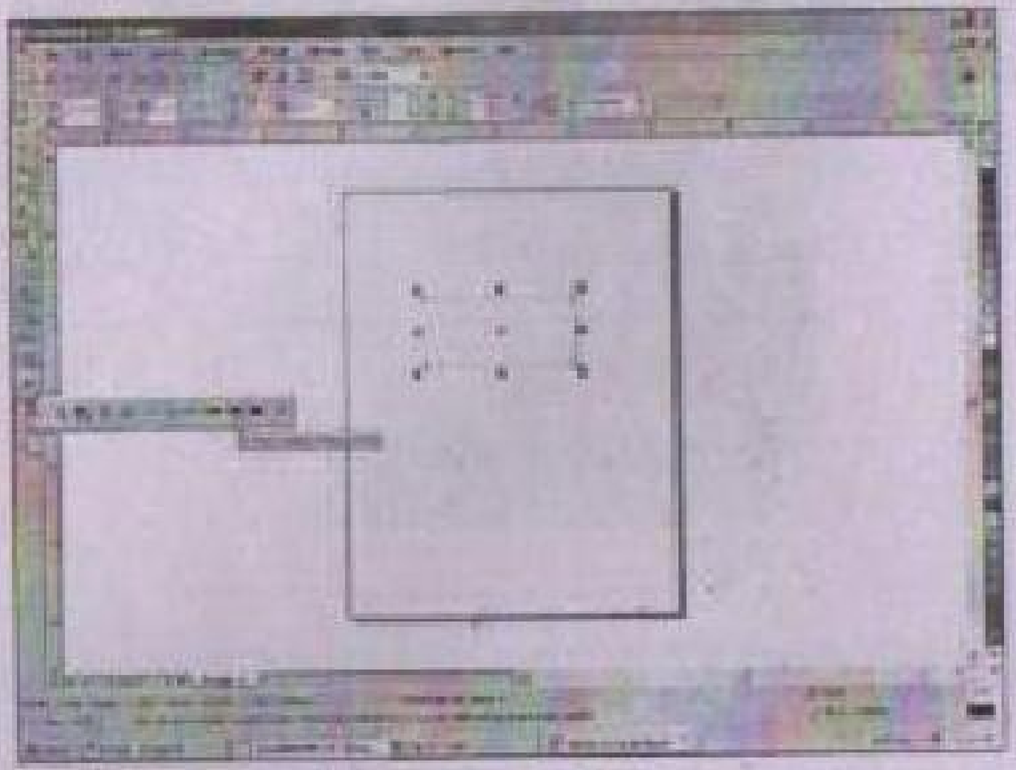
2- OK بٹن دبائیں۔ اس کے علاوہ آپ Outline tool فلائی آؤٹ کے ذریعے بھی چوڑائی سیٹ کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے اس اوبجیکٹ کو منتخب کرنے کے بعد Outline tool فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور ظاہر ہونے والے فلائی آؤٹ میں اپنی پسند کی چوڑائی پر کلک کریں۔ وہ چوڑائی اوبجیکٹ پر اپلائی ہو جائے گی۔ اس کے ذریعے بال جتنی چوڑائی سے لیکر 24 پوائنٹس تک کی چوڑائی کا انتخاب کر سکتے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 7.3)۔

3- منتخب شدہ چوڑائی منتخب شدہ اوبجیکٹ پر اپلائی ہو جائے گی۔

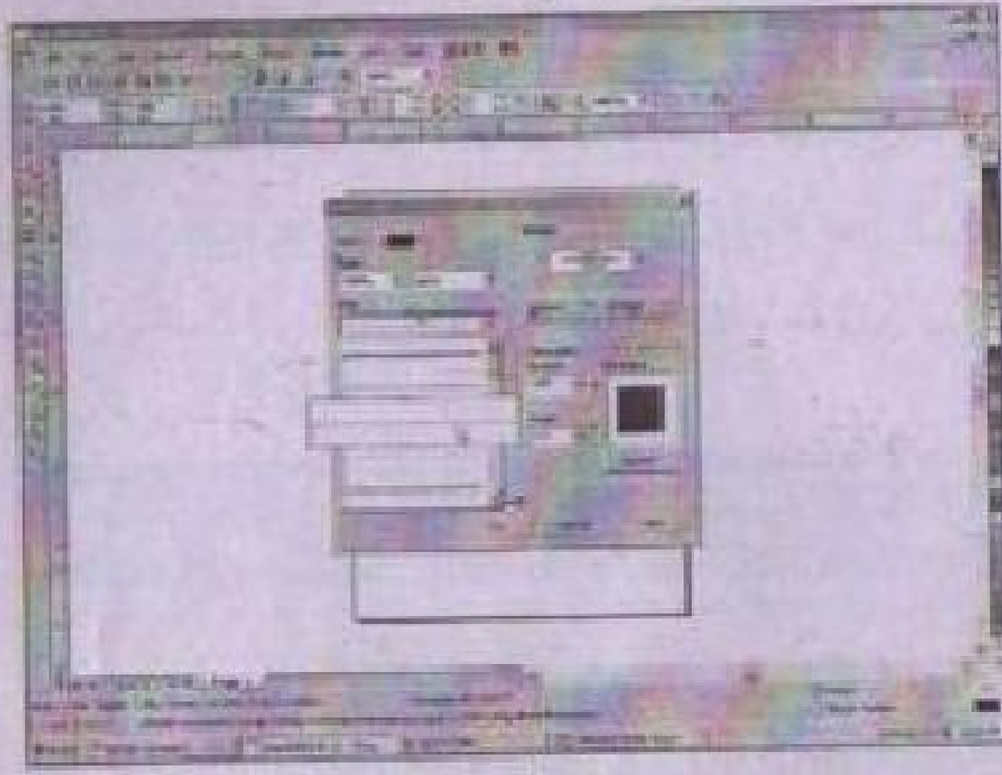
آؤٹ لائن کے سٹائلز

آؤٹ لائنز کیلئے مختلف سٹائل بھی اس ڈائیلاگ باکس میں موجود ہیں۔ ان کو منتخب کرنے کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں:

1- Outline Pen ڈائیلاگ باکس میں Style کی فہرست پر کلک کریں اور اپنی پسند کا سٹائل منتخب کریں جیسا کہ شکل نمبر 7.4 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 7.3



شکل نمبر 7.4

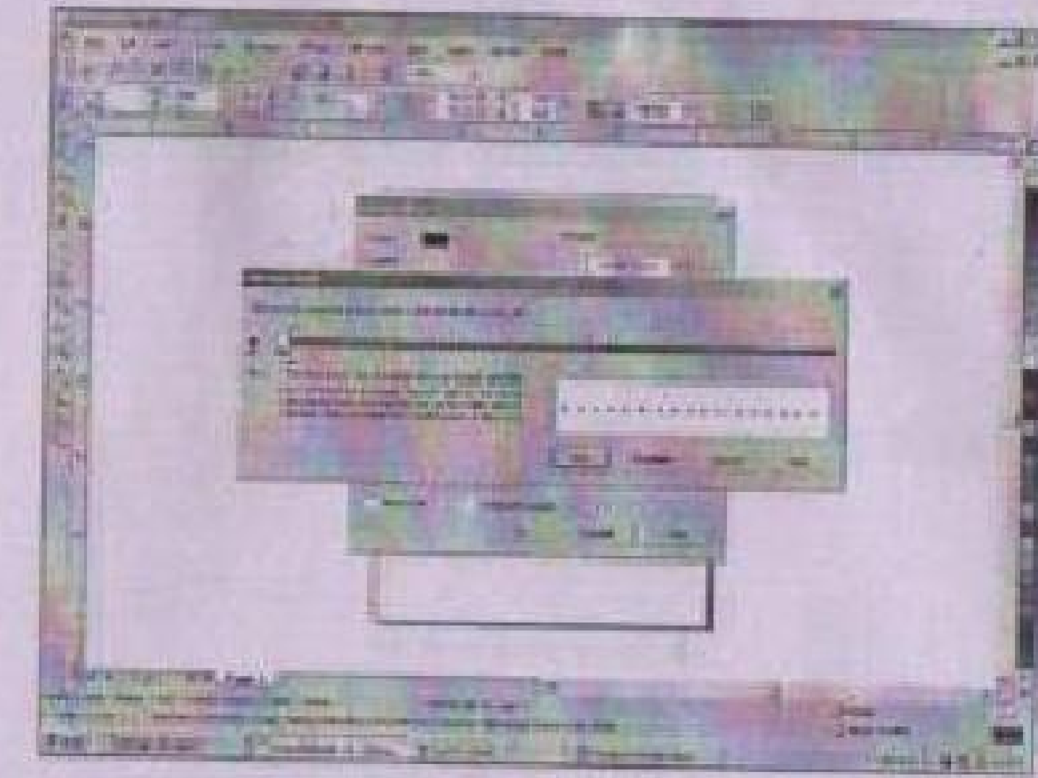
2- اس فہرست میں مختلف طرز کے سٹائلز موجود ہیں۔ ان کے علاوہ آپ اپنی مرضی سے بھی کوئی سٹائل تخلیق کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے سیدھی لائن کے علاوہ کوئی سا سٹائل منتخب کریں۔

3- اب Edit Style بٹن پر کلک کریں۔ آپ کے سامنے Edit Line Style ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 7.5 میں نظر دکھایا گیا ہے۔

4- ڈائیلاگ باکس میں نظر آنے والی بار کو ڈریگ کے عمل سے دائیں یا بائیں کرنے سے نقاط کی تعداد میں کمی یا اضافہ کیا جا سکتا ہے جس سے ایک نیا سٹائل تخلیق ہوگا۔

5- Add بٹن پر کلک کریں۔

6- سٹائل کو اوبجیکٹ پر اپلائی کرنے کیلئے OK بٹن پر کلک کریں۔

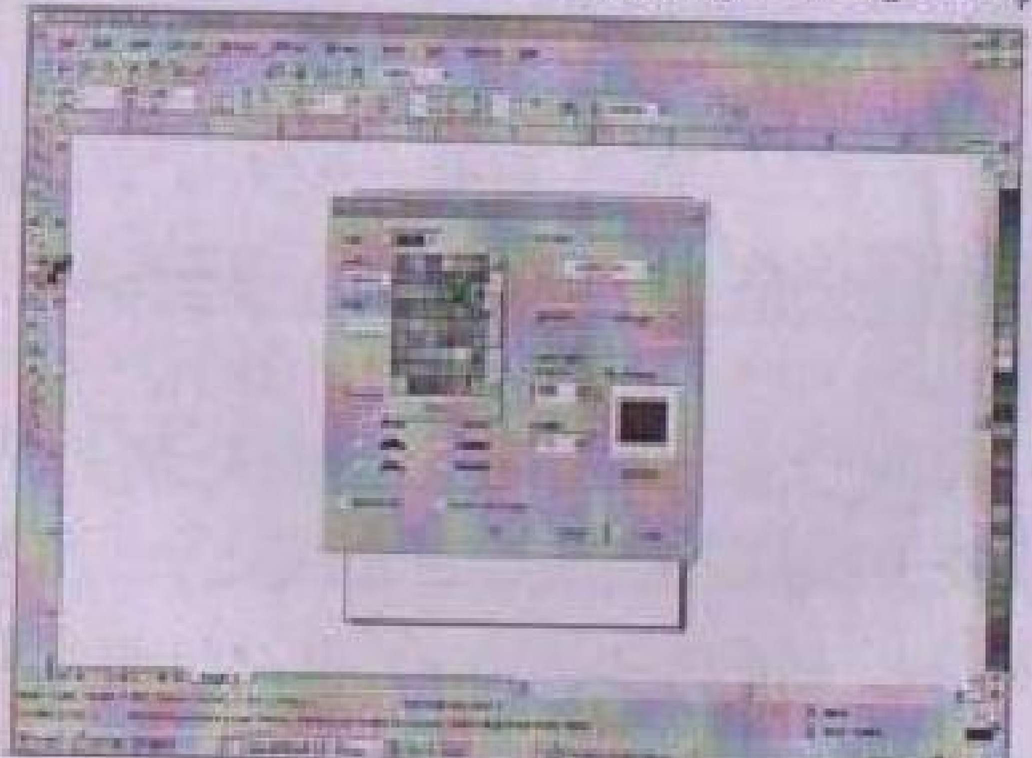


شکل نمبر 7.5

آؤٹ لائن کا رنگ تبدیل کرنا

آؤٹ لائن کے رنگ کا تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل طریقہ اختیار کریں:

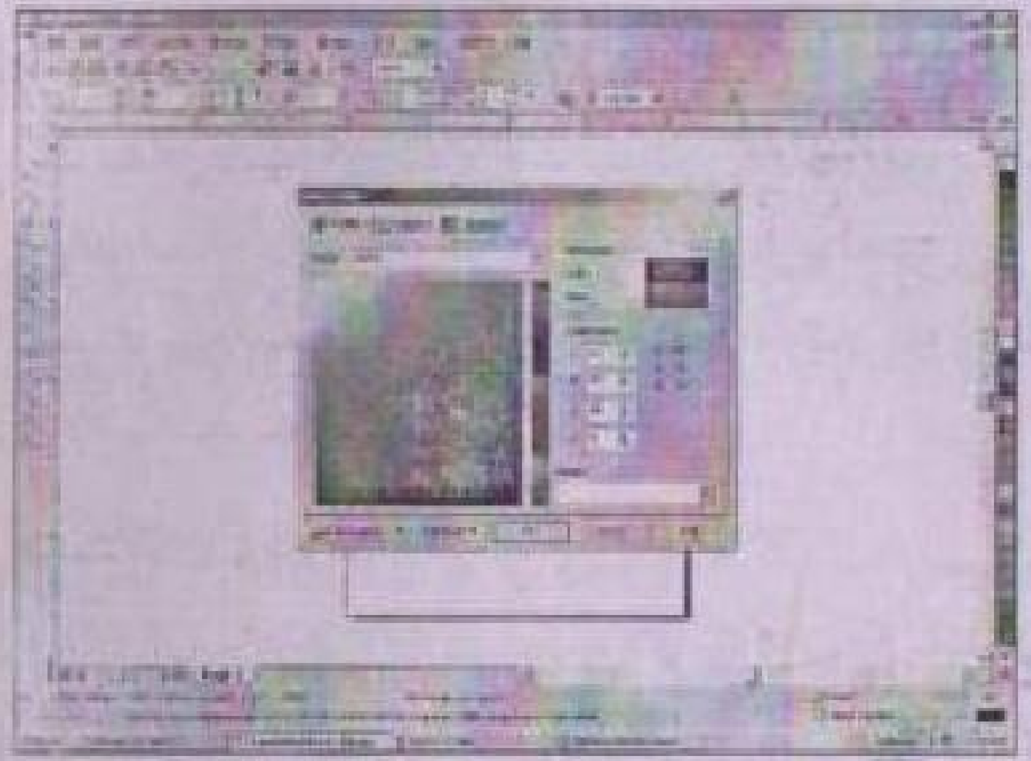
1- آؤٹ لائن کے رنگ کے انتخاب کیلئے Outline Pen ڈائیلاگ باکس میں Color کے سامنے باکس پر کلک کریں جس سے رنگوں کی فہرست ظاہر ہو جائے گی۔ اس میں سے کوئی سے رنگ پر کلک کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 7.6)



شکل نمبر 7.6

2- اگر اس فہرست میں آپ کا مطلوبہ رنگ موجود نہیں ہے تو Other بٹن پر کلک کریں۔

3- Select Color ڈائیلاگ باکس آپ کے سامنے ظاہر ہو جائے گا' جیسا کہ شکل نمبر 7.7 میں نظر آرہا ہے۔ اس میں موجود رنگوں کے باکس پر کہیں بھی کلک کر کے آپ اپنی مرضی کے رنگ کا انتخاب کر سکتے ہیں۔



شکل نمبر 7.7

4- آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔

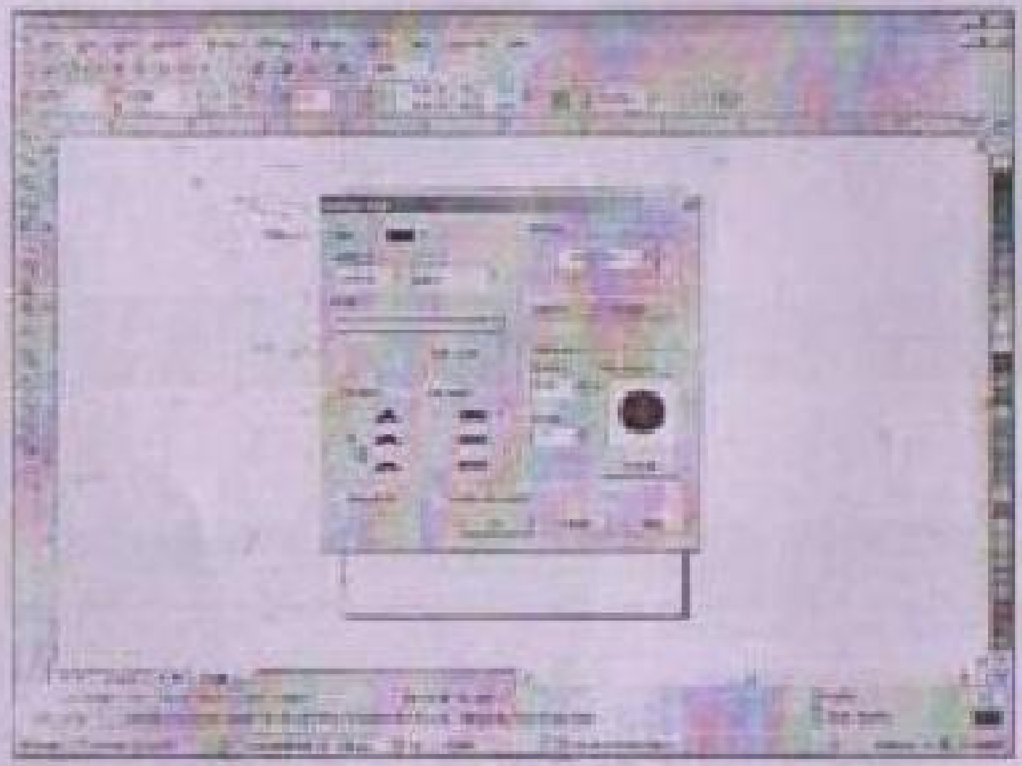
آؤٹ لائن کے کونے

کورل ڈرا 12 میں آپ آؤٹ لائن کے کونوں کو اپنی مرضی کی شکل دے سکتے ہیں۔ اس کا طریقہ ذیل میں دیا گیا ہے۔

1- اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Outline tool فلائی آؤٹ میں Outline Pen Dialog ٹول کا انتخاب کریں۔

3- Outline Pen ڈائیلاگ باکس میں Corner کے ایریا میں آؤٹ لائن کیلئے پسند کے کونوں کی قسم کا انتخاب کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 7.8)۔



شکل نمبر 7.8

4- یہاں پر تین اقسام کے کونوں کیلئے ریڈیو بٹنز موجود ہیں جن کی تفصیل ذیل میں دی گئی ہے۔

☆ سب سے اوپر والے آپشن سے اوبجیکٹ کے کناروں کو نوک دار بنایا جاتا ہے۔

☆ درمیان والے آپشن سے اوبجیکٹ کے کناروں کو گول بنایا جاتا ہے۔

☆ سب سے نیچے والے آپشن سے اوبجیکٹ کے کناروں کو کٹ دار بنایا جاتا ہے۔

5- ریڈیو بٹن کو منتخب کرنے کے بعد OK بٹن پر کلک کریں۔

کونوں پر تیر کے نشان لگانا

کورل ڈرا 12 میں یہ سہولت موجود ہے کہ آپ لائن کے کونوں کو تیر کے نشان سے مزین کر سکتے ہیں۔ کورل ڈرا 12 میں تیروں کی بہت ساری اقسام موجود ہیں جن میں سے آپ کسی کا بھی انتخاب کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل طریقے پر عمل کریں:

1- Outline Pen ڈائیلاگ باکس میں Arrow کے سیکشن میں دو باکسز موجود ہوتے ہیں جن پر کلک کرنے سے تیروں کی مختلف اقسام سامنے آجاتی ہیں۔

2- بائیں والے باکس سے آپ کی لائن کے شروع والے کونے پر تیر کا نشان لگایا جاتا ہے اور دائیں والے باکس سے آپ کی لائن کے آخری کونے پر تیر کا نشان لگایا جاتا ہے۔

3- ان باکسز کے نیچے آپ کو Options کے دو بٹن نظر آرہے ہونگے۔ اگر آپ تیر کے سرے میں کوئی تبدیلی کرنا چاہتے ہیں تو ان بٹنوں پر کلک کریں جس سے Edit Arrowhead ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 7.9 میں نظر آرہا ہے۔

شکل نمبر 7.9

4- اس ڈائیلاگ باکس کی مدد سے آپ تیر کے سرے کو عمودی یا افقی سمت میں بدل سکتے ہیں اور اس کا سائز بھی بڑا بھی کر سکتے ہیں۔

5- سرے کو بڑا کرنے کیلئے اس کے اردگرد نظر آنے والے چوکور کالے نشانوں پر کلک کریں۔ جہاں پر آپ کلک کریں گے وہاں سے وہ بڑا ہو جائے گا۔

6- یہ ممکن ہے کہ تیر کے سرے کا سائز چھوٹا یا بڑا کرتے ہوئے یہ لائن کے درمیان میں نہ رہے۔ اس کو لائن کے درمیان میں لانے کیلئے Centre in X یا پھر Centre in Y بٹن پر کلک کریں۔

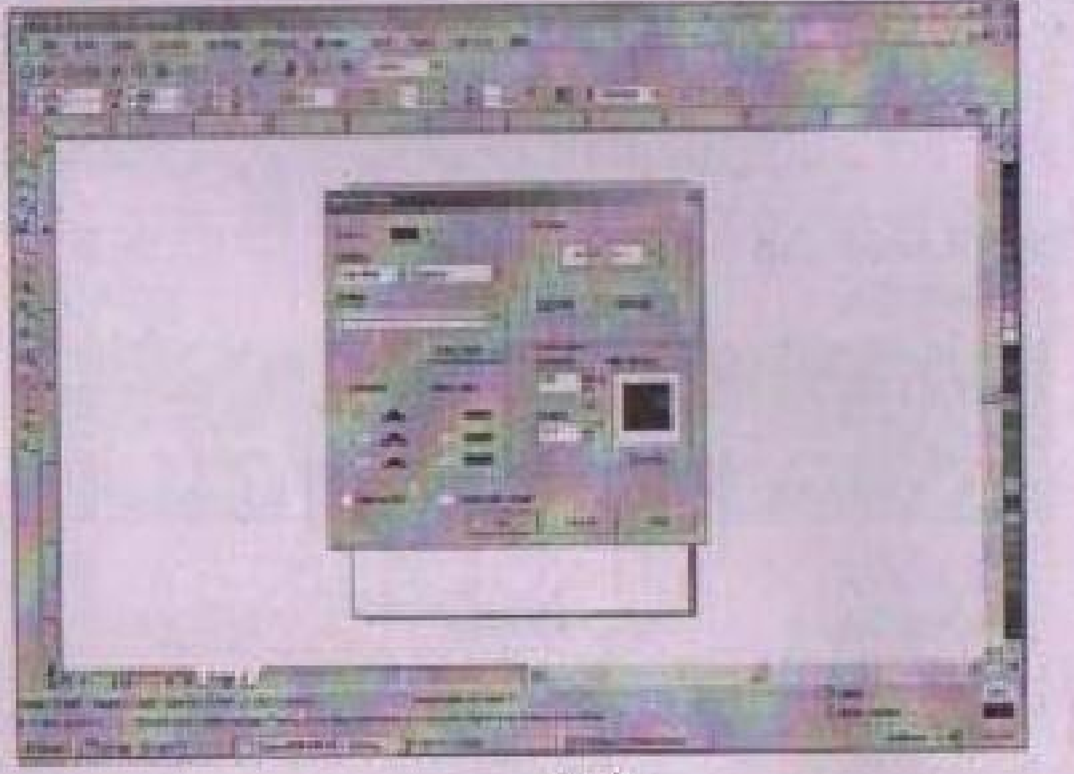
7- تیر کے سرے کی سمت کو افقی طور پر بدلنے کیلئے Reflect in X بٹن کلک کریں اور سرے کی سمت کو عمودی طور پر بدلنے کیلئے Reflect in Y بٹن پر کلک کریں۔

8- تمام تبدیلیوں کے بعد OK بٹن پر کلک کریں۔

خطاطی کی آؤٹ لائن استعمال کرنا

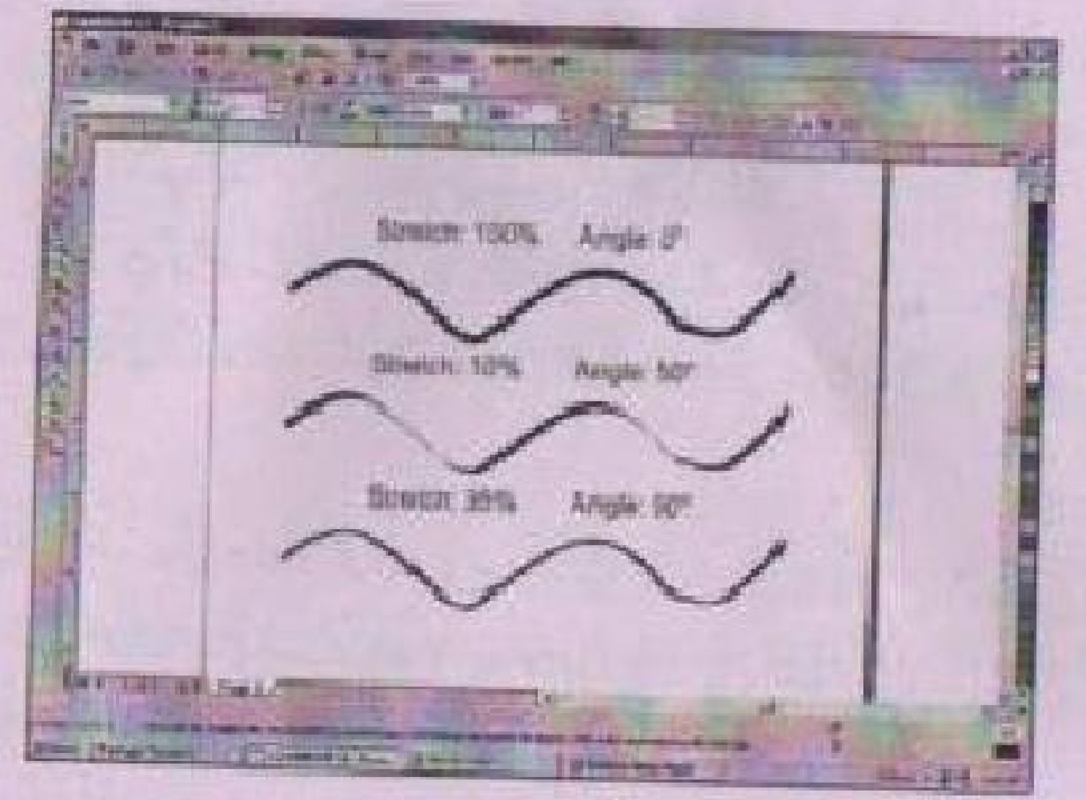
خطاطی کی آؤٹ لائن ان لائنوں کی طرح ہوتی ہے جنہیں Calligraphic Pen ٹول کی مدد سے بنایا جاتا ہے۔ اس کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

1- Outline Pen ڈائیلاگ باکس میں Calligraphy کے ایریا میں Strech اور Angle کے باکسز میں کوئی مقدار درج کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 7.10)



شکل نمبر 7.10

2- آپ جو سیٹنگ کرتے ہیں اسے Nib Shape باکس میں دیکھ سکتے ہیں۔ شکل نمبر 7.11 میں مختلف سیٹنگ کے نتائج دکھائے گئے ہیں۔

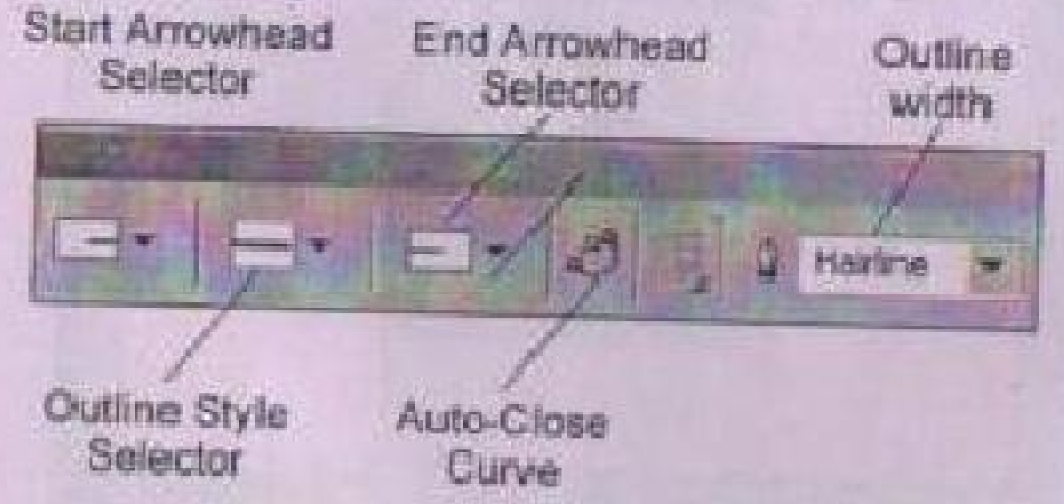


شکل نمبر 7.11

3- آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔

پراپرٹی بار کے ساتھ آؤٹ لائن کے آپشنز سیٹ کرنا

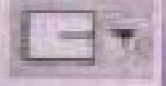
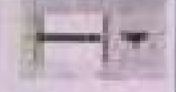
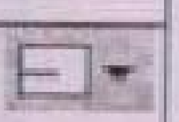
ابھی تک آؤٹ لائنز کی جو سیٹنگز آپ نے دیکھی ہیں وہ صرف Outline Pen ڈائیلاگ باکس کے ذریعے سے کی گئی تھیں۔ اب ہم آپ کو بتائیں گے کہ پراپرٹی بار کے ذریعے یہ سیٹنگز کیسے کی جاتی ہیں۔ جب آپ کسی کروکو منتخب کرتے ہیں تو ڈرائنگ ونڈو کے اوپر پراپرٹی بار پر مختلف آپشنز ظاہر ہو جاتے ہیں۔ یہ پراپرٹی بار شکل نمبر 7.12 میں دکھائی گئی ہے۔



شکل نمبر 7.12

پراپرٹی بار پر جو مختلف آپشنز ہوتے ہیں انہیں ٹیبل نمبر 7.1 میں تفصیلاً بیان کیا گیا ہے۔

ٹیبل نمبر 7.1 Outline ٹول پراپرٹی بار

آئیکان	نام	وضاحت
	Start Arrowhead Selector	لائن کے شروع میں تیر کا سرا لگانے کیلئے۔
	Outline Style Selector	آؤٹ لائن کا سٹائل منتخب کرنے کیلئے۔
	End Arrowhead Selector	لائن کے آخر میں تیر کا سرا لگانے کیلئے۔
	Outline Width Selector	آؤٹ لائن کی چوڑائی سیٹ کرنے کیلئے۔

Behind Fill آپشن

کورل ڈرا 12 ڈیفالٹ کے طور پر آؤٹ لائن کی موٹائی کو اوبجیکٹ کے اوپر تقریباً 50% تک چڑھا دیتا ہے۔ اس کا مطلب یہ ہوا کہ اگر آپ نے 8 پوائنٹس موٹی آؤٹ لائن لگائی ہے تو 4 پوائنٹس موٹی آؤٹ لائن اوبجیکٹ کے اوپر ظاہر ہوگی اور 4 پوائنٹس موٹی آؤٹ لائن اوبجیکٹ سے باہر۔ اگر آپ چاہتے ہیں کہ آؤٹ لائن کی بجائے اوبجیکٹ آؤٹ لائن کے اوپر ظاہر ہو تو اس کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Outline Pen ڈائیلاگ باکس میں Behind Fill چیک باکس کو منتخب کریں۔

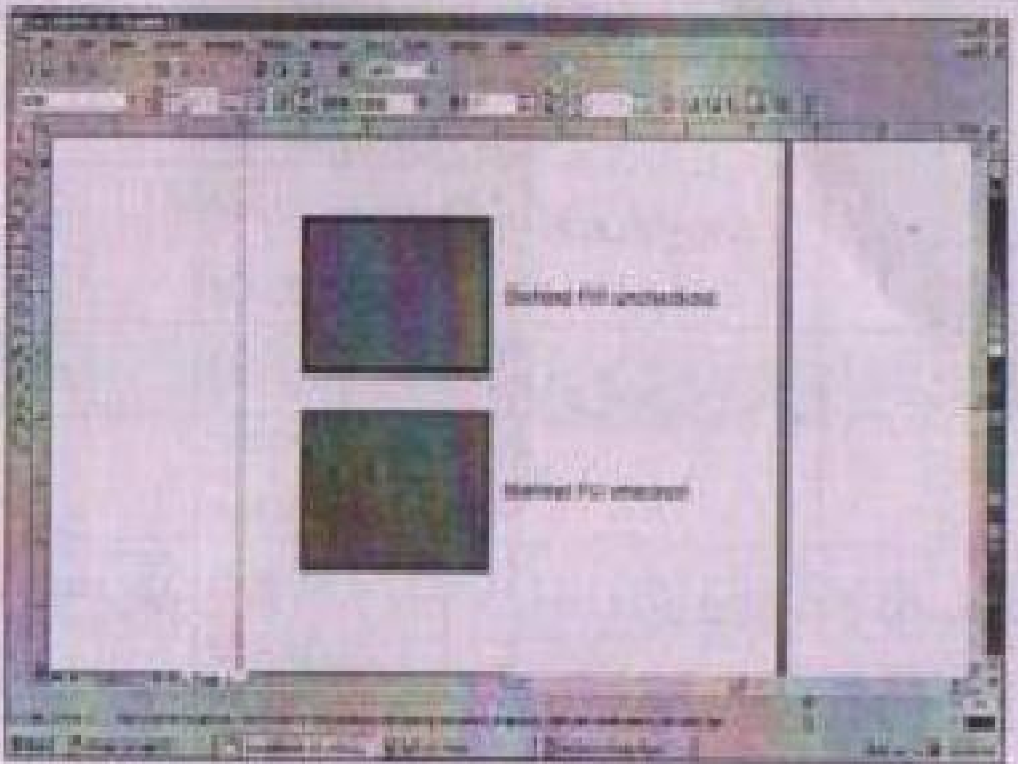
2- اس کے بعد آپ دیکھیں گے کہ آؤٹ لائن تو وہی رہے گی لیکن اوبجیکٹ آؤٹ لائن کے اوپر آجائے گا' جیسا کہ شکل نمبر 7.13 میں دکھایا گیا ہے۔

اوبجیکٹ کے سائز کے ساتھ آؤٹ لائن کی موٹائی تبدیل کرنا

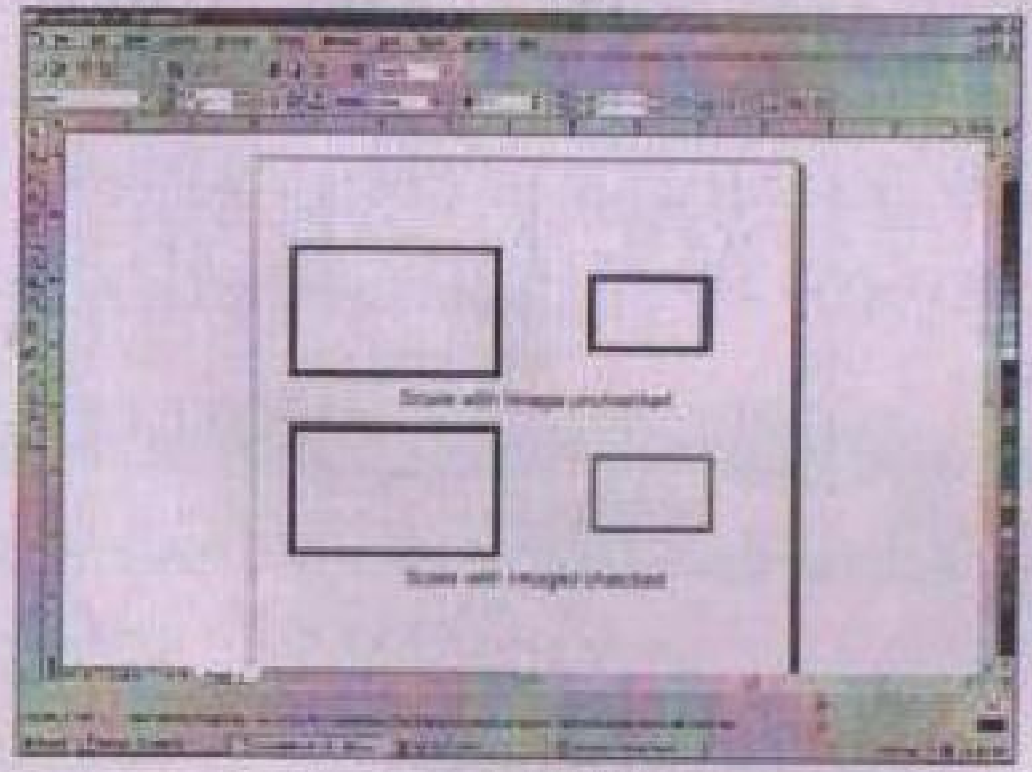
کورل ڈرا 12 ڈیفالٹ کے طور پر اوبجیکٹ کے سائز کے ساتھ آؤٹ لائن کی موٹائی کو تبدیل کرنے کی بجائے جوں کا توں رکھتا ہے۔ مثال کے طور پر فرض کریں کہ ایک اوبجیکٹ کی آؤٹ لائن 8 پوائنٹس موٹی ہے اور آپ نے اس اوبجیکٹ کا سائز تقریباً 50% کم کر دیا ہے تو پھر بھی اس کی آؤٹ لائن 8 پوائنٹس موٹی ہی رہے گی۔ اگر آپ چاہتے ہیں کہ اوبجیکٹ کے سائز کے ساتھ ہی اس

گی آؤٹ لائن کا سائز بھی تبدیل ہو جائے تو اس کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

1- Outline Pen ڈائیلاگ باکس میں Scale with Image چیک باکس کو منتخب کریں۔
شکل نمبر 7.14 میں اس کا عملی نمونہ دکھایا گیا۔



شکل نمبر 7.13



شکل نمبر 7.14

Outline Color Dialog ٹول

Outline Color Dialog ٹول کے ذریعے آپ اپنی آؤٹ لائنز کیلئے رنگ منتخب کر سکتے ہیں اور کلر ماڈلز کلر پلیٹس اور کلر بلینڈز کو استعمال کرتے ہوئے نئے رنگ بھی بنا سکتے ہیں۔

فکسڈ کلر پلیٹس کچھ پہلے سے متعین شدہ رنگوں پر مشتمل ہوتی ہیں جو کہ تھرڈ پارٹی مینوفیکچررز نے فراہم کی ہوتی ہیں۔ ان کی کچھ مثالیں PANTONE، HKS اور TRUMATCH ہیں۔ یہ

اس وقت مفید ثابت ہوتی ہیں جب آپ کا پرنٹر صرف منتخب شدہ کلر پلیٹس کو ہی ہینڈل کر سکتا ہو۔

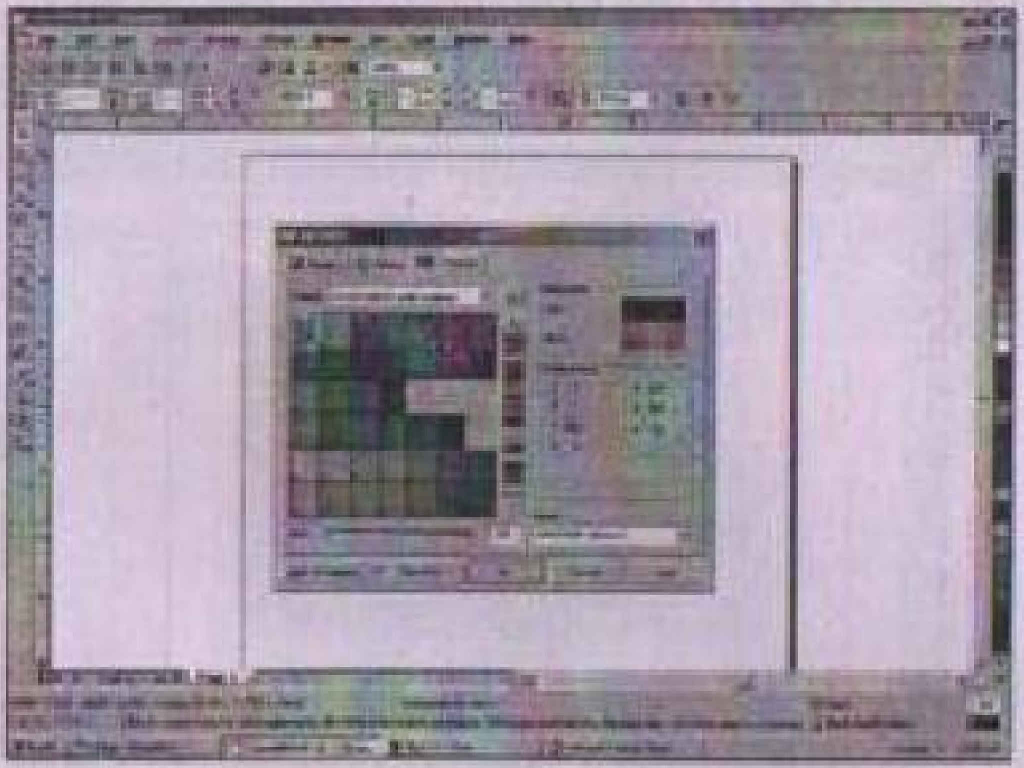
کسٹم کلر پلیٹس میں کسی بھی کلر ماڈل یا فکسڈ کلر پلیٹ کے رنگ شامل کئے جا سکتے ہیں۔ کسٹم کلر پلیٹس کلر پلیٹ فائلوں کے طور پر محفوظ ہوتی ہیں۔

کلر پلیٹ کو استعمال کرتے ہوئے کوئی رنگ منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اس اوبجیکٹ کو منتخب کریں جس کی آؤٹ لائن کا رنگ تبدیل کرنا مقصود ہے۔

2- Outline tool فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Outline Color Dialog ٹول کا انتخاب کریں۔

3- Outline Color ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا۔ اس میں Palette ٹیب پر کلک کریں جس سے اس ٹیب کے آپشنز ظاہر ہو جائیں گے جیسا کہ شکل نمبر 7.15 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 7.15

4- Palette لسٹ باکس میں سے کوئی سی فکسڈ کلر پلیٹ کا انتخاب کریں۔

5- کلر سلیکشن ایریا میں ظاہر ہو رہے رنگوں کی رینج کو سیٹ کرنے کیلئے کلر سکرول بار پر کلک کریں۔

6- رنگ کا انتخاب کرنے کیلئے سامنے نظر آنے والے کلر سلیکشن ایریا میں سے کسی رنگ پر کلک کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 7.15)

7- کلر پلیٹس کے نام ظاہر یا غائب کرنے کیلئے Options بٹن پر کلک کریں اور Show Color Names آپشن منتخب کریں۔

8- آخر میں رنگ کو اپلائی کرنے کیلئے OK بٹن پر کلک کریں۔

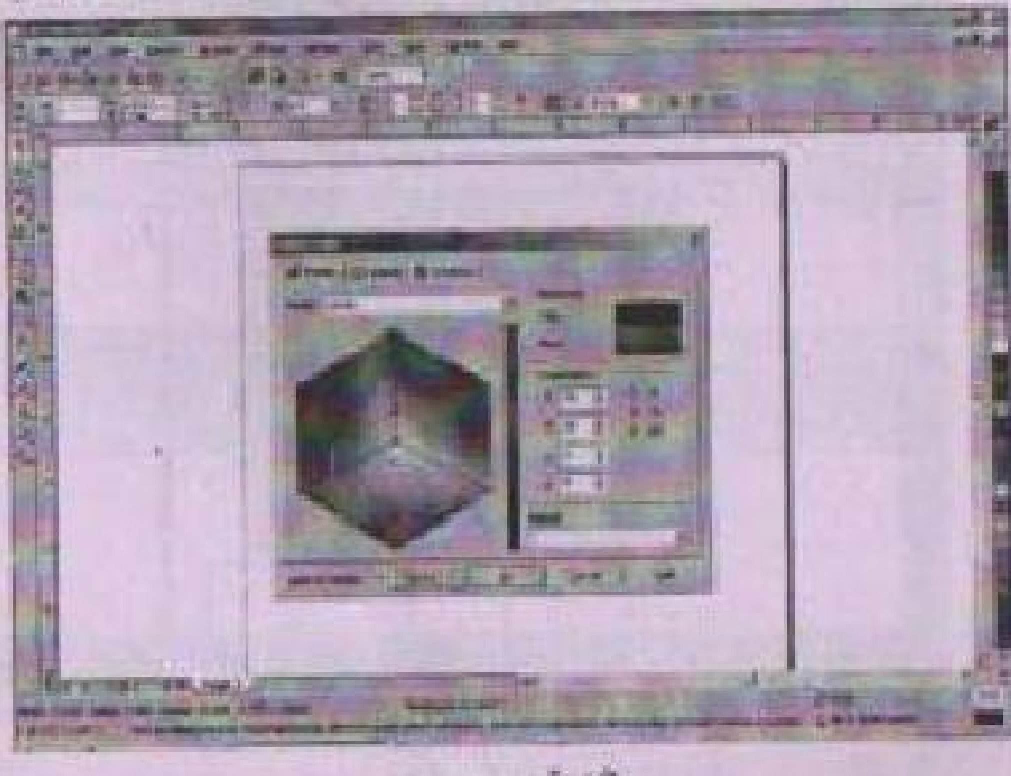
کلر ماڈل

کلر پلیٹس ایک خاص تعداد میں رنگوں کی ورائٹی مہیا کرتی ہیں جبکہ کلر ماڈلز کے ذریعے آپ لاکھوں نئے رنگ تخلیق کر سکتے ہیں۔ مثال کے طور پر CMYK ایک مشہور کلر ماڈل ہے جس میں Cyan، Magenta، Yellow اور Black رنگوں کی مکسنگ سے رنگ وجود میں آتے ہیں۔ ذیل میں اس کلر ماڈل کے استعمال کا طریقہ بتایا گیا ہے:

1- Outline Color ڈائیلاگ باکس میں Models ٹیب پر کلک کریں۔

2- Model لسٹ میں سے کوئی سا ماڈل منتخب کریں۔

3- Options بٹن پر کلک کریں، Color Viewers پر کرسر لے کر جائیں اور کوئی کلر ویور منتخب کریں۔ شکل نمبر 7.16 میں CMY-3D Subtractive کلر ویور نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 7.16

4- کلر سلیکشن ایریا میں ظاہر ہونے والے رنگوں کی رینج سیٹ کرنے کیلئے دائیں طرف موجود کلر سکرول بار پر کلک کریں۔

5- کلر سلیکشن ایریا میں کسی رنگ پر کلک کریں۔

6- ویور کے اندر دکھائی دینے والے ہینڈلز کو ڈریگ کر کے اپنی پسند کے رنگ پر لائیں۔ نیا بننے والا رنگ Reference ایریا میں دکھائی دیتا ہے۔

7- آپ نے کوئی رنگ تخلیق کیا ہے اور اسے بار بار استعمال کرنا چاہتے ہیں تو اس رنگ کو کلر پلیٹ میں ڈالنے کیلئے Add To Palette بٹن پر کلک کریں۔ اس کے علاوہ آپ اس رنگ کو کوئی خاص نام بھی دے سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے Name کے آگے کوئی سا نام درج کرلیں۔

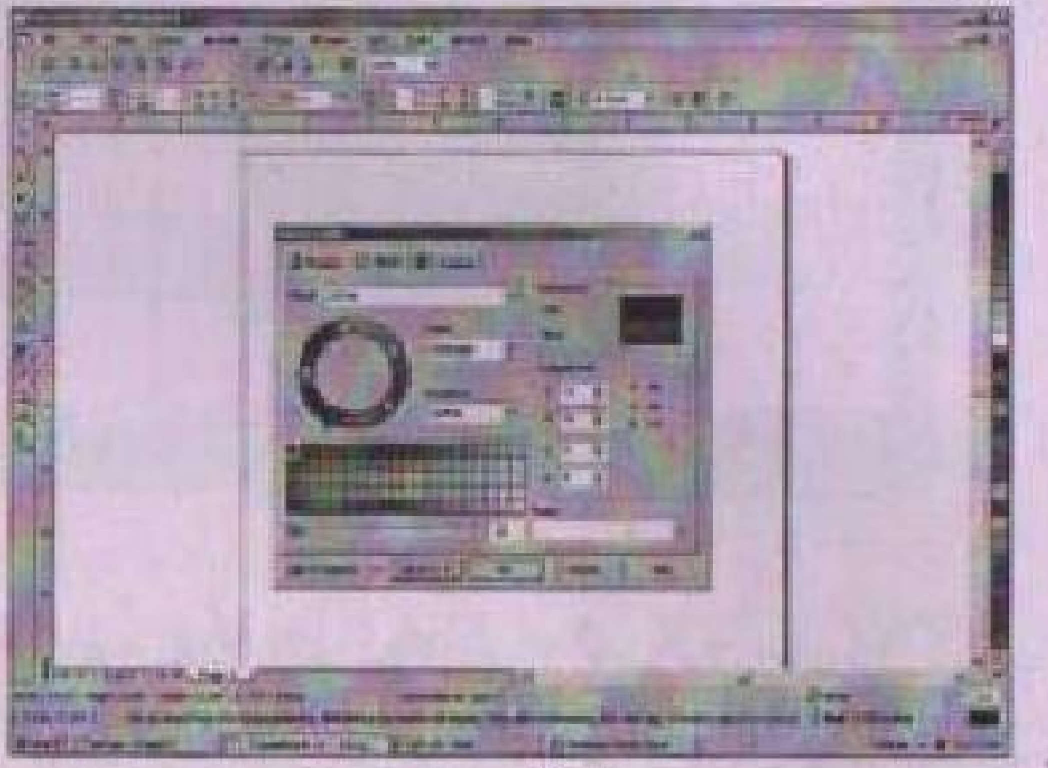
کلر مکسر کے ذریعے رنگ کا انتخاب

Outline Color ڈائیلاگ باکس میں دوسرا ٹیب Mixers کا ہے۔ یہ حقیقت میں مختلف رنگوں کی مکسنگ سے بننے والوں رنگوں کی بنیاد پر بنایا گیا ہے۔ اس میں دو طرح کے مکسرز موجود ہیں۔ ایک Color Harmonies اور دوسرا Color Blend۔ کلر ہارمونیز اصل میں ایک رنگین دائرے پر مشتمل باکس اور شکل سے رنگوں کی مکسنگ کا نام ہے جبکہ کلر بلینڈ چار رنگوں کی مکسنگ سے بننے والی کلر گروڈز کا نام ہے۔ ذیل میں ان دونوں کے متعلق تفصیلاً بتایا گیا ہے۔

کلر ہارمونیز کو استعمال کرتے ہوئے کوئی رنگ منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Outline Color ڈائیلاگ باکس میں Mixers ٹیب پر کلک کریں۔

2- Options بٹن پر کلک کریں، کرسر کو Mixers پر لائیں اور Color Harmonies کو منتخب کریں۔ جس سے کلر ہارمونیز کی پراپرٹی شیٹ ظاہر ہو جائے گی، جیسا کہ شکل نمبر 7.17 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 7.17

3- Hues کے لسٹ باکس میں سے کوئی سی شکل کا انتخاب کریں جو کہ رنگین دائرے پر ظاہر ہوگی۔

4- Variation کے لسٹ باکس میں سے کسی آپشن کا انتخاب کریں۔

5- رنگین دائرے پر موجود سیاہ نقطے کو ڈریگ کے عمل سے گھمائیں۔

6- رنگین دائرے کے نیچے ظاہر ہونے والی کلر پلیٹس میں سے کوئی سا رنگ منتخب کریں اور آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔

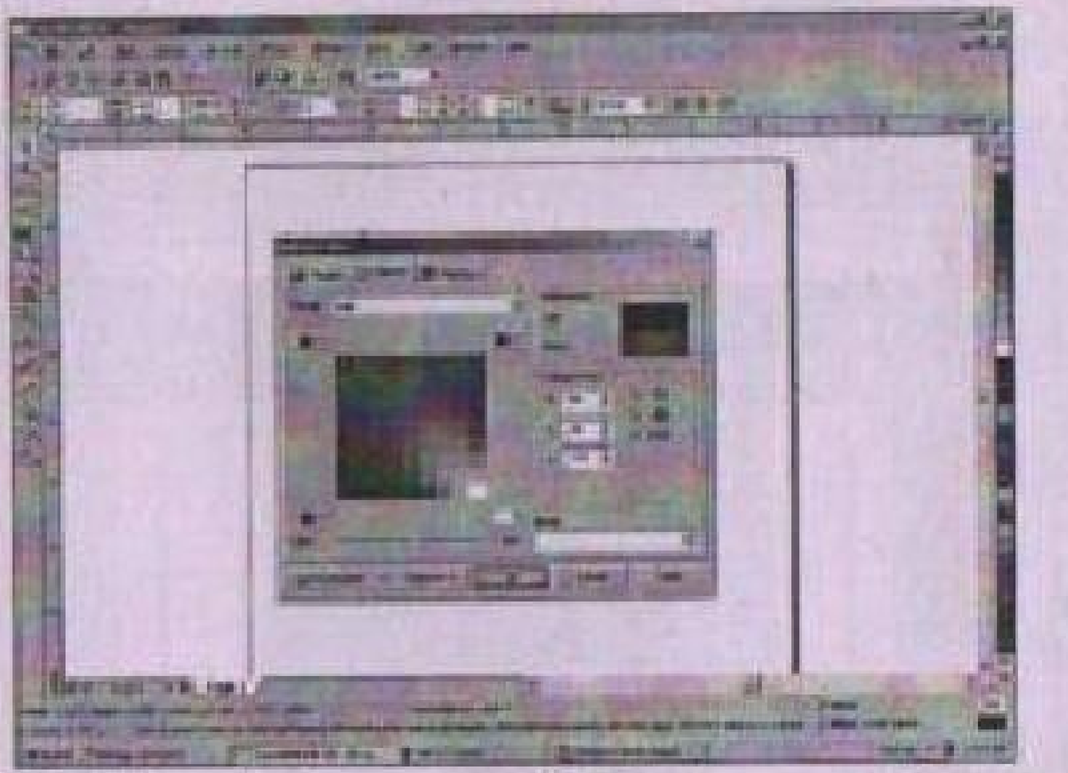
کلر بلینڈ

جب آپ کلر بلینڈز کو استعمال کرتے ہوئے کوئی رنگ منتخب کرتے ہیں تو آپ مطلوبہ رنگ حاصل کرنے کیلئے بنیادی رنگوں کو ملاتے ہیں۔ کلر بلینڈر (Blender) رنگوں کی ایک گرڈ ظاہر کرتا ہے جو یہ آپ کے منتخب کردہ چار بنیادی رنگوں سے بناتا ہے۔

کلر بلینڈز کو استعمال کرتے ہوئے کوئی رنگ منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Outline Color ڈائیلاگ باکس میں Mixers ٹیب پر کلک کریں۔

2- Options بٹن پر کلک کریں' کرسر کو Mixers پر لائیں اور Color Blend کا انتخاب کریں جس سے کلر بلینڈ کی پراپرٹی شیٹ ظاہر ہوگی' جیسا کہ شکل نمبر 7.18 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 7.18

3- کناروں پر نظر آنے والے رنگوں میں سے کسی رنگ کا انتخاب کریں اور ان کی ملکسنگ سے بننے والے رنگوں میں سے کسی رنگ پر کلک کرنے کے بعد اس کو اوبجیکٹ پر اپلائی کرنے کیلئے OK بٹن پر کلک کریں۔

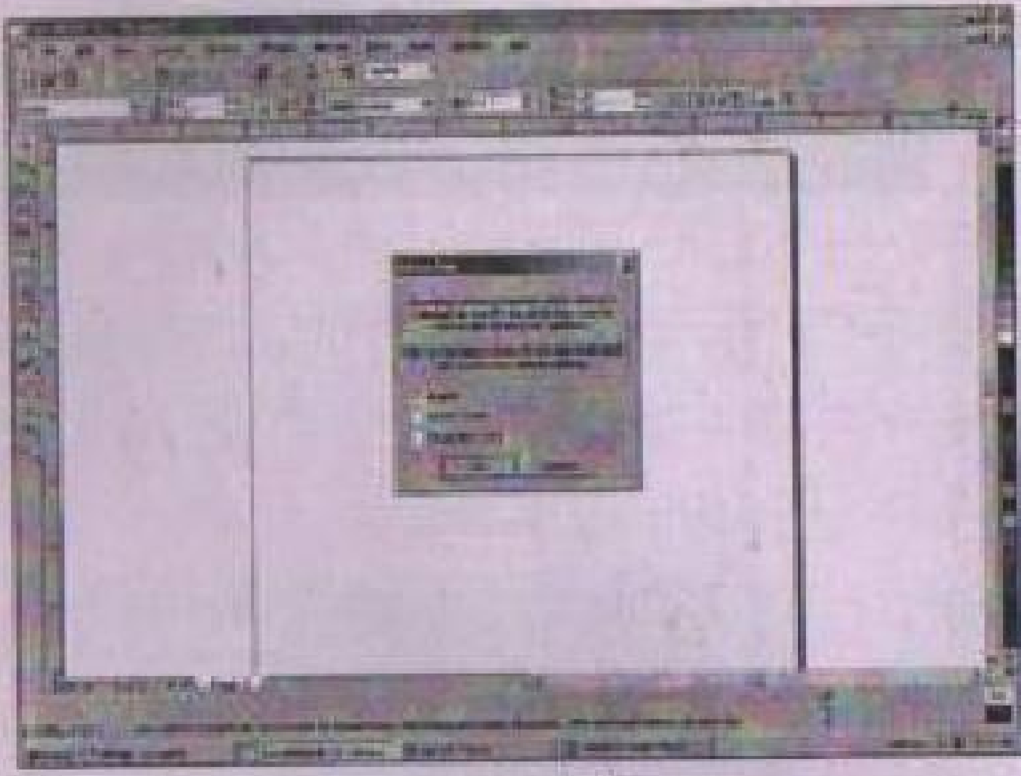
ڈیفالٹ آؤٹ لائن کی سیٹنگ کرنا

آپ نے محسوس کیا ہوگا کہ جب آپ کوئی اوبجیکٹ تخلیق کرتے ہیں تو کورل ڈرا 12 ڈیفالٹ کے طور پر سیاہ رنگ کی ہیئر لائن چوڑائی کی حامل آؤٹ لائن لگاتا ہے۔ آپ چاہیں تو ڈیفالٹ سیٹنگ کو تبدیل بھی کر سکتے ہیں۔ اگر آپ موجودہ فائل کیلئے سیٹنگ تبدیل کرنا چاہتے ہیں' جس میں آپ کام کر رہے ہیں' تو اس کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

1- کسی اوبجیکٹ کو منتخب کئے بغیر Outline tool فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Outline

Pen Dialog ٹول منتخب کریں۔

2- ایک ونڈو ظاہر ہو جائے گی' جیسا کہ شکل نمبر 7.19 میں دکھایا گیا ہے' جس میں Graphics چیک باکس کو منتخب کریں اور پھر OK بٹن پر کلک کر دیں جس سے Outline Pen ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ اس ڈائیلاگ باکس کے ذریعے آپ سیٹنگ میں تبدیلی کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کے بعد جب آپ کوئی بھی نیا اوبجیکٹ بنائیں گے تو اس پر نئی سیٹنگ کی حامل آؤٹ لائن اپلائی ہو جایا کرے گی۔



شکل نمبر 7.19

ڈیفالٹ سیٹنگ کو تمام ڈاکومنٹس کیلئے تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Tools مینو پر کلک کریں اور Options کا انتخاب کریں۔

2- Options ڈائیلاگ باکس میں بائیں جانب لسٹ میں سے Document کے ساتھ موجود جمع کے نشان (+) پر کلک کریں۔ اس سے ظاہر ہونے والی لسٹ میں سے Styles کا انتخاب کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 7.20)

3- Outline کے سامنے موجود Edit بٹن پر کلک کریں جس سے Outline Pen ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا۔ اس میں کی گئی تبدیلی آپ کے ڈیفالٹ کے طور پر محفوظ ہو جائے گی۔

شکل نمبر 7.20

باب نمبر 8

اوبجیکٹس میں رنگ بھرنا

تعارف

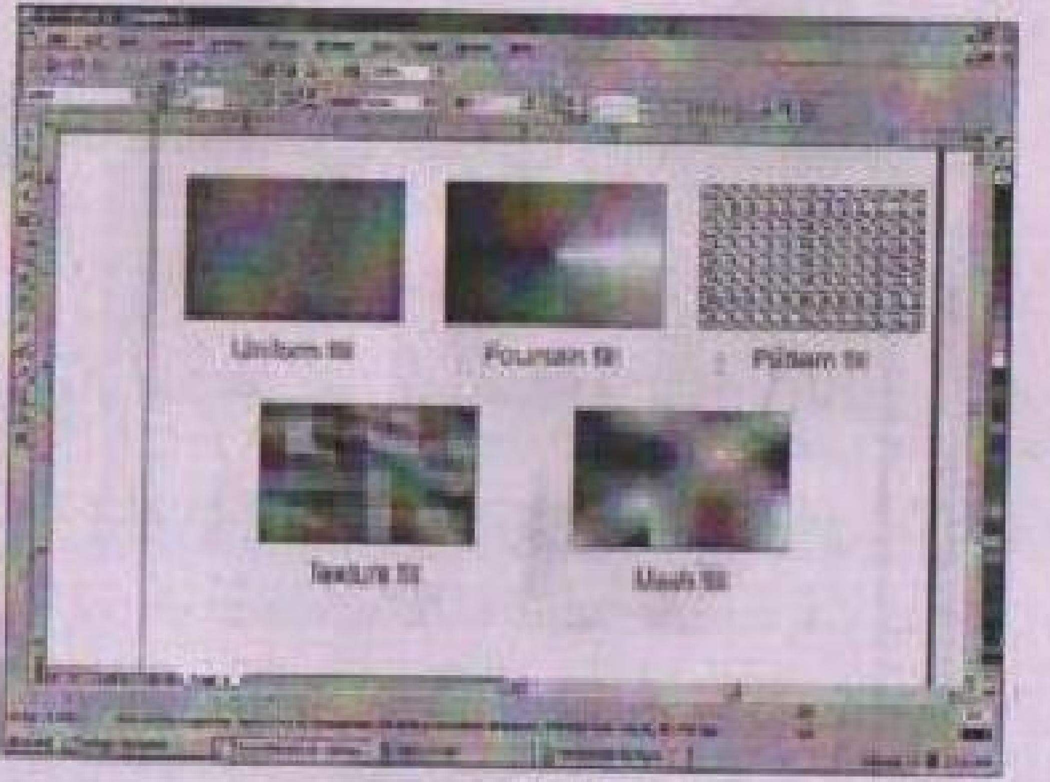
اوبجیکٹس کے اندر مختلف قسم کے رنگ اور ٹیکسچرز بھرنے کیلئے کورل ڈرا بے شمار سہولیات فراہم کرتا ہے۔ آپ اپنے بنائے ہوئے اوبجیکٹس کو مختلف رنگوں سے سجا کو خوبصورت اور دیدہ زیب بنا سکتے ہیں۔ کورل ڈرا 12 رنگ' شیڈ یا ٹیکسچر کو فل (Fill) کی اصطلاح سے پکارتا ہے۔ کورل ڈرا 12 میں Fill فلائی آؤٹ اور Interactive Fill فلائی آؤٹ میں کئی ایسے ٹولز موجود ہیں جو کہ آپ کو اوبجیکٹس کے اندر رنگ اور ٹیکسچرز بھرنے کیلئے مدد فراہم کرتے ہیں۔ شکل نمبر 8.1 میں ان ٹولز کی نشاندہی کی گئی ہے اور ٹیبل نمبر 8.1 میں وضاحت کی گئی ہے۔

شکل نمبر 8.1

ٹیبل نمبر 8.1 فلز کی مختلف اقسام اور انکی وضاحت

فلز	وضاحت
Uniform	ایک سنگل رنگ یا پھر سنگل شیڈ جو کہ پورے اوبجیکٹ کو بھر دیتی ہے۔
Fountain	فاؤنٹین فل دو یا زیادہ رنگوں کے آپس میں ملنے سے بنتا ہے۔
Patterns	اوبجیکٹ میں کوئی پیٹرن یا اوبجیکٹ بار بار بھر دیا جاتا ہے۔ پیٹرن کوئی رنگ بھی ہو سکتا ہے اور بٹ میپ امیج بھی۔
Textures	مختلف رنگوں کے امتزاج سے بنے ٹیکسچرز جو اوبجیکٹ کو قدرتی رعنائی عطا کرتے ہیں۔
Post Script	یہ بھی پیٹرنز ہوتے ہیں جو کہ PostScript لینگویج میں بنائے گئے ہوتے ہیں۔
Mesh	اوبجیکٹ کے اندر رنگوں کے پیوند لگا کر بنایا گیا فل۔

ان ٹولز کا عملی مظاہرہ آپ شکل نمبر 8.2 دیکھ سکتے ہیں۔ آیئے اب ہم ان ٹولز کا علیحدہ علیحدہ استعمال سیکھتے ہیں۔



شکل نمبر 8.2

یونیفارم فلز (Uniform Fills) استعمال کرنا

یونیفارم فل کے ذریعے اوبجیکٹ کے اندر ایک واحد رنگ بھرا جاتا ہے۔ اس کو استعمال کرنے کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

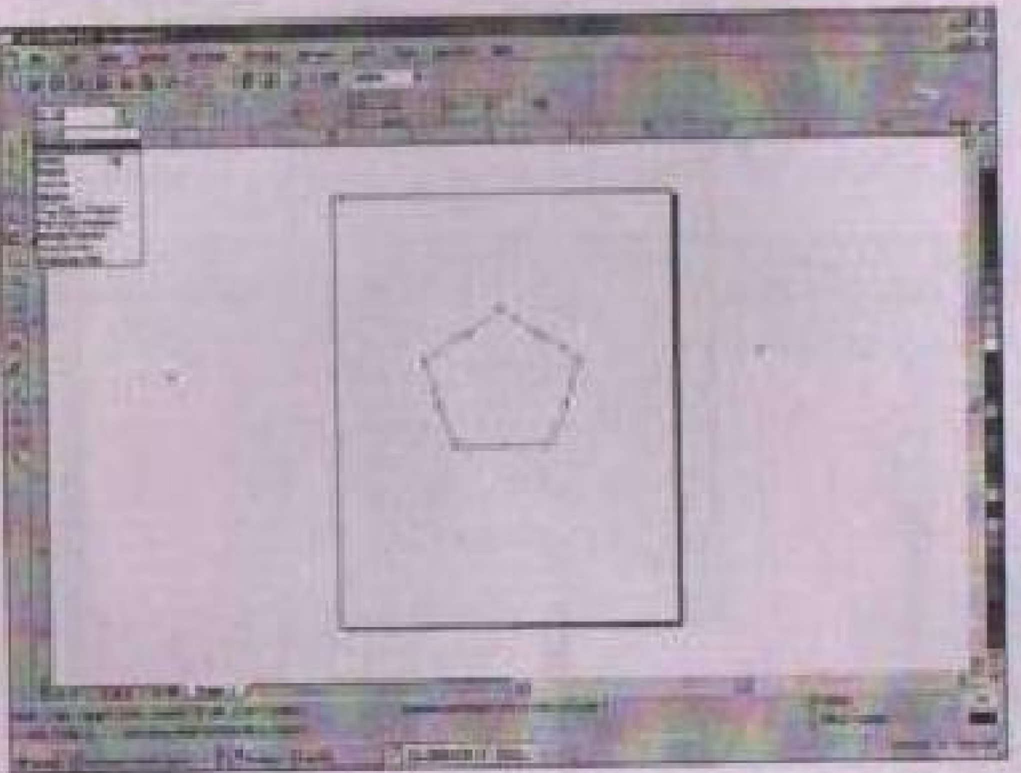
1- اس اوبجیکٹ کو منتخب کریں جس میں رنگ بھرنا درکار ہے۔

2- Fill tool فلائی آوٹ پر کلک کریں اور Fill Color Dialog کا انتخاب کریں جس سے Uniform Fill ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 8.3)۔ یہ ڈائیلاگ باکس Outline Color ڈائیلاگ باکس جیسا ہی ہے اور اس کا استعمال آپ کو آوٹ لائن کے باب میں تفصیل سے بتایا گیا ہے۔ اس باکس کی مدد سے کوئی سا رنگ منتخب کریں۔

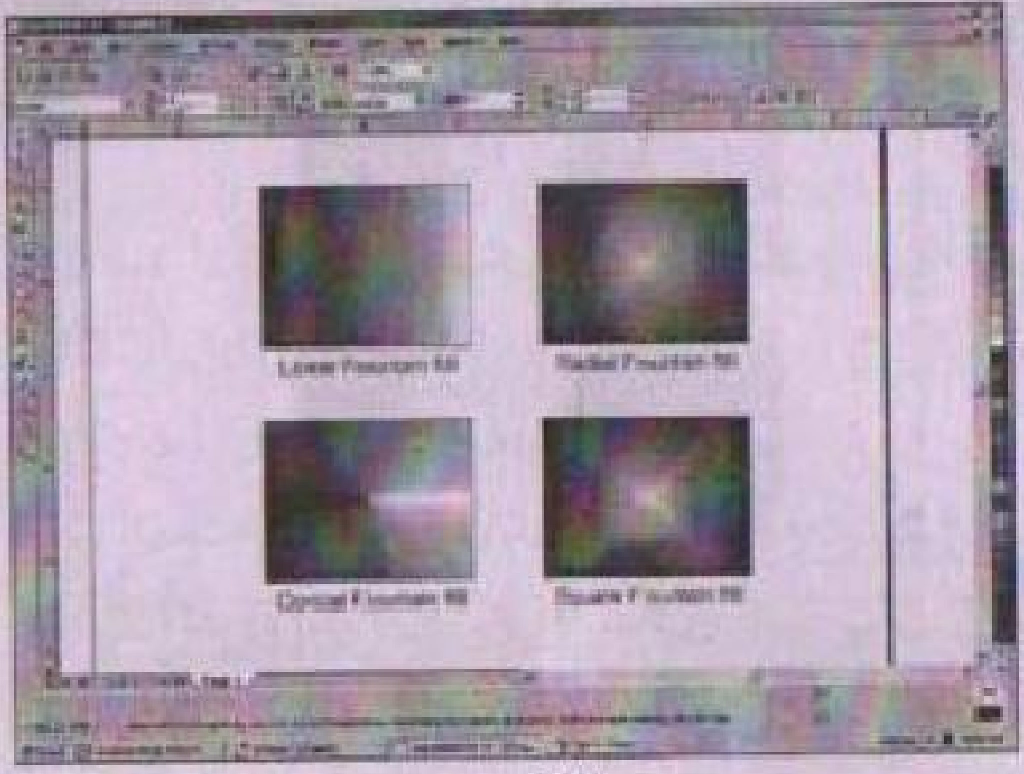
3- اوبجیکٹ میں رنگ بھرنے کیلئے OK بٹن پر کلک کریں۔

فاؤنٹین فلز (Fountain Fills) استعمال کرنا

فاؤنٹین فلز میں رنگ یا شیڈز اوبجیکٹ کے اندر بتدریج تبدیل ہوتی ہیں۔ فاؤنٹین فلز کی چار اقسام ہیں جن میں Linear، Radial، Conical اور Square شامل ہیں (دیکھیں شکل نمبر 8.4)۔



شکل نمبر 8.3



شکل نمبر 8.4

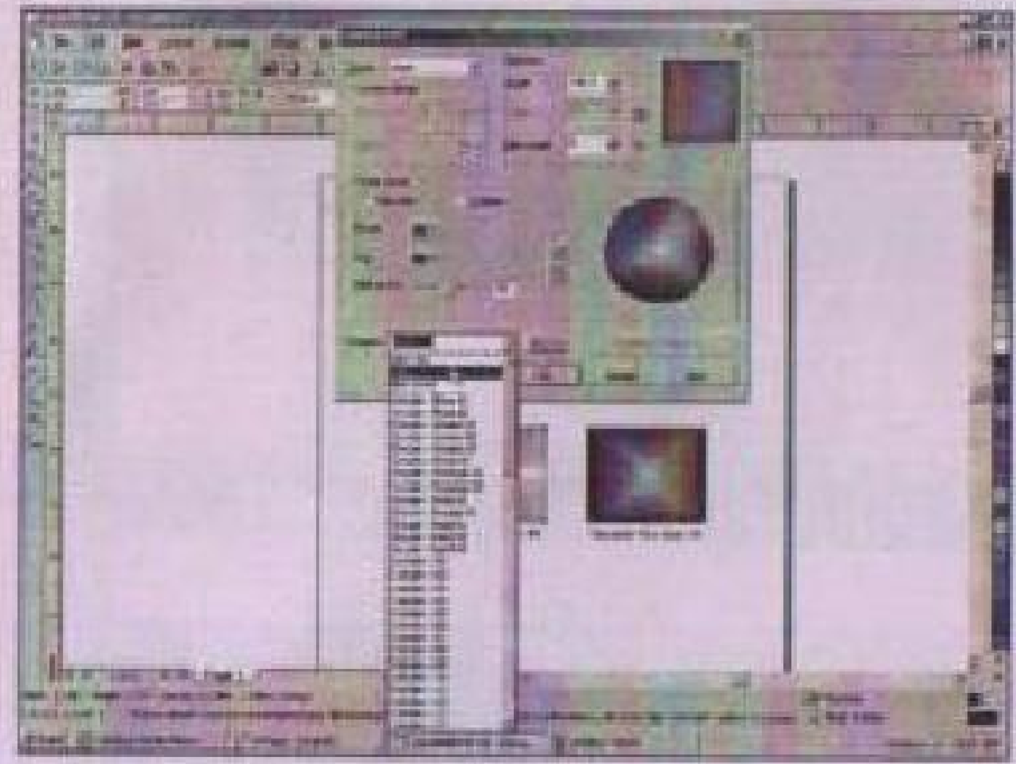
Linear فاؤنٹین فلز اوبجیکٹ کے اوپر ایک سیدھی لائن کی پیروی کرتے ہیں۔ Radial فاؤنٹین فلز اوبجیکٹ کے مرکز سے باہر کی طرف کون بناتے ہیں۔ Conical فاؤنٹین فلز اوبجیکٹ کے مرکز سے باہر کی طرف دائرہ بناتے ہیں۔ Square فاؤنٹین فلز اوبجیکٹ کے مرکز سے باہر کی طرف مربع بناتے ہوئے پھیلتے ہیں۔

آپ پہلے سے متعین شدہ فاؤنٹین فلز، دو رنگی فاؤنٹین فلز یا کسٹم فاؤنٹین فلز اپنے اوبجیکٹ پر اپلائی کر سکتے ہیں۔ آپ فاؤنٹین فل کیلئے مختلف خصوصیات مثلاً سمت، زاویہ اور مرکزی نقطہ وغیرہ بھی تبدیل کر سکتے ہیں۔

پہلے سے متعین شدہ فاؤنٹین فل اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Fill فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Fountain Fill ٹول کا انتخاب کریں جس سے Fountain Fill ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا' جیسا کہ شکل نمبر 8.5 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 8.5

3- اس ڈائیلاگ باکس میں Type لسٹ میں سے اوپر دیئے گئے چاروں فاؤنٹین فلز میں سے کسی ایک کا انتخاب کریں۔

4- Presets لسٹ باکس پر کلک کریں اور کوئی فل منتخب کریں۔

5- ڈائیلاگ باکس کے دائیں اوپری کونے میں آپ فل کا پری ویو دیکھ سکتے ہیں۔

کسٹم فاؤنٹین فلز دو یا زیادہ رنگوں پر مشتمل ہوتے ہیں' جنہیں آپ فل کے اندر کسی بھی جگہ پر رکھ سکتے ہیں۔

کسٹم فاؤنٹین فل اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Fill فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Fountain Fill Dialog منتخب کریں۔

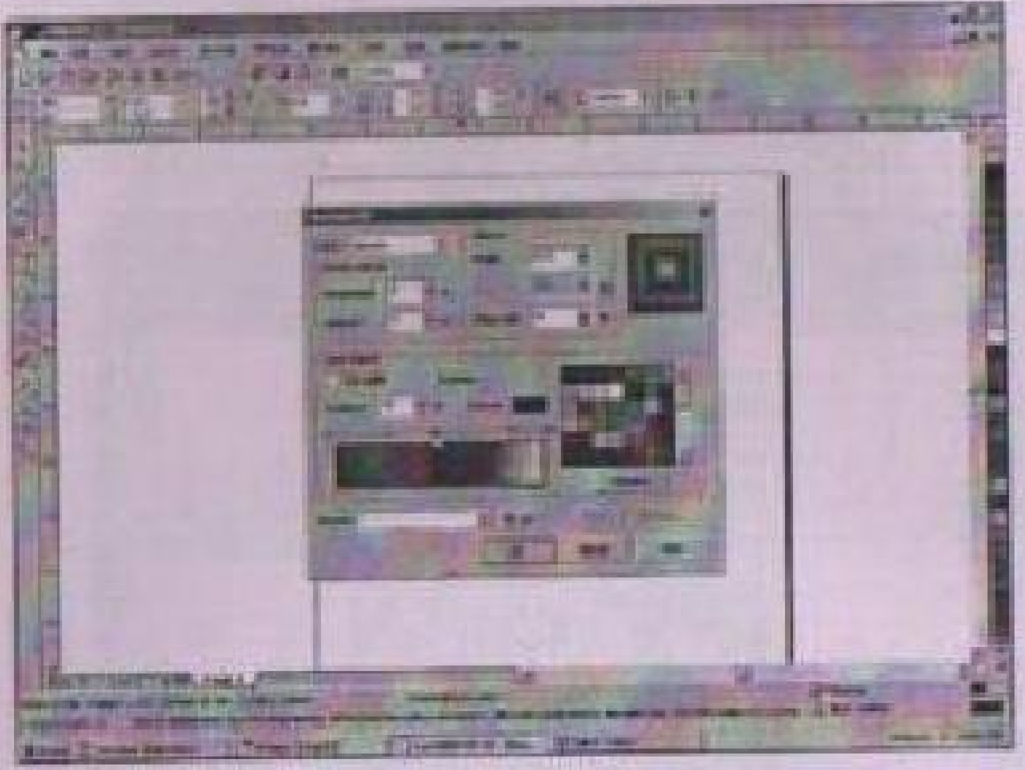
3- Fill فلائی آؤٹ پر کلک کریں' Type لسٹ باکس پر کلک کریں اور کوئی فاؤنٹین فل منتخب کریں۔

4- Custom ریڈیو بٹن پر کلک کریں۔

5- کلر پلیٹ سے کوئی رنگ منتخب کریں۔ اگر آپ کا مطلوبہ رنگ موجودہ پلیٹ میں موجود نہیں ہے تو Others بٹن پر کلک کریں۔

6- اس رنگ کا زاویہ سیٹ کرنے کیلئے یا تو Angle لسٹ باکس سے کوئی مقدار منتخب کریں اور یا پھر کلر پلیٹ کے اوپر موجود باکس پر کلک کریں۔

7- دوسرے رنگ کی جگہ سیٹ کرنے کیلئے کلر پلیٹ کے اوپر والے باکس کے اوپر موجود سلائیڈر کو ڈریگ کریں (دیکھیں شکل نمبر 8.6)۔



شکل نمبر 8.6

8- اب کلر پلیٹ سے دوسرا رنگ منتخب کریں۔ آپ ایک رنگ کی دوسرے رنگ میں ہموار تبدیلی دیکھیں گے۔

9- دو سے زیادہ رنگ ڈالنے کیلئے دونوں رنگوں کے درمیانی علاقے پر کلک کریں اور کلر پلیٹ سے رنگ منتخب کریں۔

10- ایک رنگ سے دوسرے میں تبدیلی کا عمل دکھانے کیلئے استعمال ہونے والی پٹیوں کی تعداد سیٹ کرنے کیلئے Steps لسٹ باکس کے دائیں طرف موجود چھوٹے سے بٹن پر کلک کریں اور لسٹ میں کوئی مقدار ٹائپ کریں۔

11- کوئی رنگ تبدیل کرنے کیلئے اس رنگ کے اوپر موجود پوائنٹر پر کلک کریں اور کوئی اور رنگ منتخب کریں۔

12- کوئی رنگ ڈیلیٹ کرنے کیلئے اس رنگ کے اوپر موجود پوائنٹر پر ڈبل کلک کریں۔

13- اپنے بنائے گئے فل کو محفوظ کرنے کیلئے + بٹن پر کلک کریں اور Presets باکس میں کوئی نام ٹائپ کریں۔

14- OK بٹن پر کلک کریں۔

ٹیکسچر فلز (Texture Fills) استعمال کرنا

کورل ڈرا آپ کو کئی طرح کے ٹیکسچرز مہیا کرتا ہے جن کو آپ اپنے اوبجیکٹس میں بھر سکتے ہیں اور اپنی ضرورت کے مطابق ان میں تبدیلی بھی کر سکتے ہیں۔ اوبجیکٹس میں ان ٹیکسچرز کا استعمال ان کو

خوبصورت اور دیدہ زیب بنا دیتا ہے۔ آیئے ان ٹیکسچرز کو استعمال کرنے کا طریقہ سیکھتے ہیں۔

1- کسی اوبجیکٹ کو منتخب کرلیں۔

2- Fill فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Texture Fill ٹول کا انتخاب کریں جس سے Texture Fills ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ (دیکھیں شکل نمبر 8.7)

شکل نمبر 8.7

3- اس ڈائیلاگ باکس میں Texture library لسٹ میں سے کوئی سی لائبریری منتخب کرلیں۔ ایسا کرنے سے Texture list میں اس لائبریری میں موجود ٹیکسچرز ظاہر ہو جائیں گے۔

4- کسی ٹیکسچر کا انتخاب کریں۔ آپ Preview باکس میں ساتھ ساتھ اس کا پری ویو بھی دیکھ سکتے ہیں۔

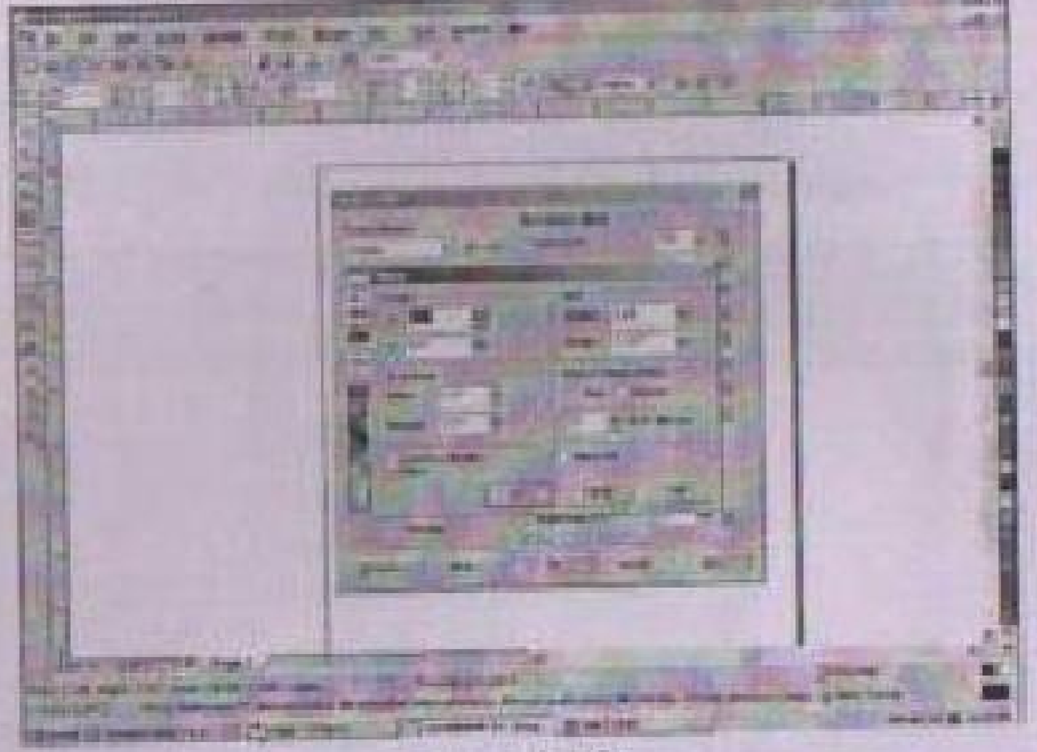
5- آپ اگر چاہتے ہیں کہ اس ٹیکسچر میں تبدیلی کی جائے تو آپ Style Name کے ایریا میں اس کی مقداریں تبدیل کر سکتے ہیں۔

6- اس کے علاوہ آپ ٹیکسچر کے سائز وغیرہ میں بھی تبدیلی کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے Tiling بٹن پر کلک کریں جس سے Tiling ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ (دیکھیں شکل نمبر 8.8)

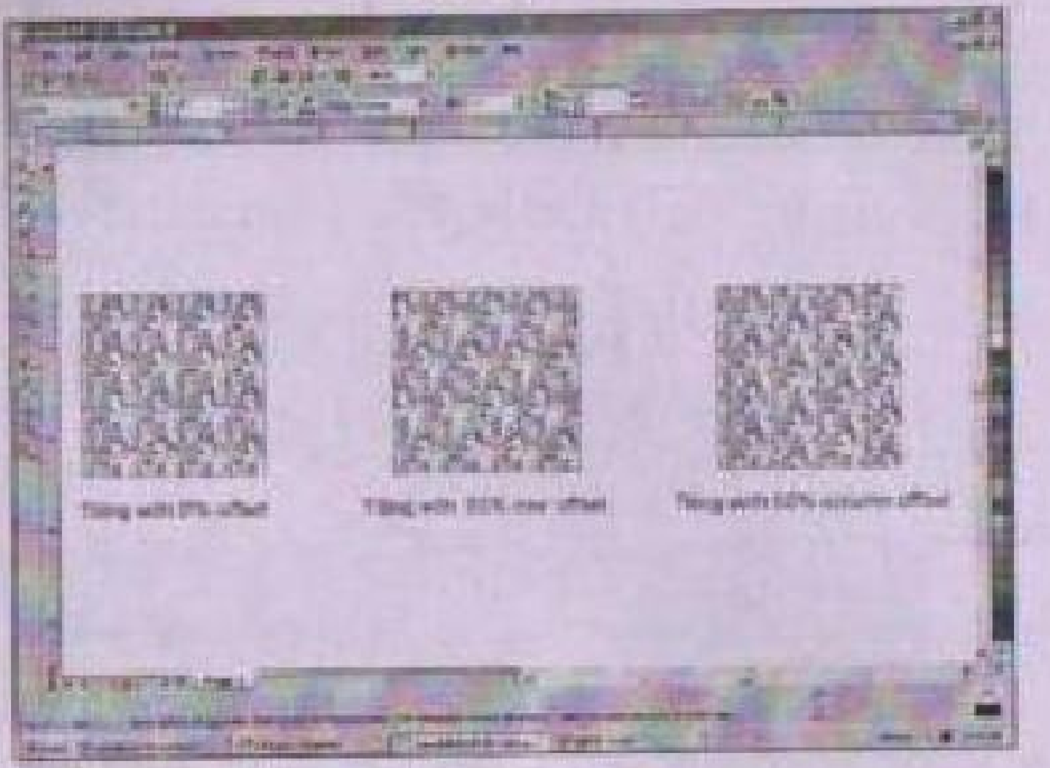
7- Size کے ایریا میں چوڑائی اور اونچائی کیلئے مقداریں درج کریں۔

8- ٹیکسچر فل کی ٹائلنگ کا نقطہ آغاز سیٹ کرنے کیلئے Origin کے ایریا میں X اور Y باکسز میں مقداریں انٹر کریں۔

9- ٹیکسچر فل کی ٹائلنگ کے نقطہ آغاز کو بیلنس کرنے کیلئے Row یا Column آپشن منتخب کریں اور اس کے نیچے موجود باکس میں کوئی مقدار ٹائپ کریں۔ مختلف مقداریں انٹر کرنے سے پیدا ہونے والا فرق شکل نمبر 8.9 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 8.8



شکل نمبر 8.9

10- ٹیکسچر فل کو گھمانے کیلئے Rotate باکس میں مقدار ٹائپ کریں۔

11- ٹیکسچر فل کا ترچھا کرنے کیلئے Skew باکس میں مقدار ٹائپ کریں۔

12- ٹیکسچر فل کو مرر (Mirror) کرنے یعنی الٹانے کیلئے Mirror fill چیک باکس کو منتخب کریں۔

13- اپنی سیٹنگ سے مزین اس ٹیکسچر کو آپ محفوظ بھی کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے Texture library کے سامنے موجود + کے نشان پر کلک کریں اور اس کو نئے نام سے محفوظ کرلیں۔

14- ٹائلنگ کے آپشنز کی مزید سیٹنگ کرنے کیلئے Options بٹن پر کلک کریں جس سے Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 8.10 میں نظر آرہا ہے۔ ریزولوشن کیلئے Bitmap resolution باکس میں مقدار درج کریں اور Maximam tile

width باکس میں لائن کی زیادہ سے زیادہ چوڑائی درج کریں۔ چوڑائی اور ریزولوشن کیلئے ڈیفالٹ مقداریں دوبارہ بحال کرنے کیلئے Reset بٹن پر کلک کریں۔

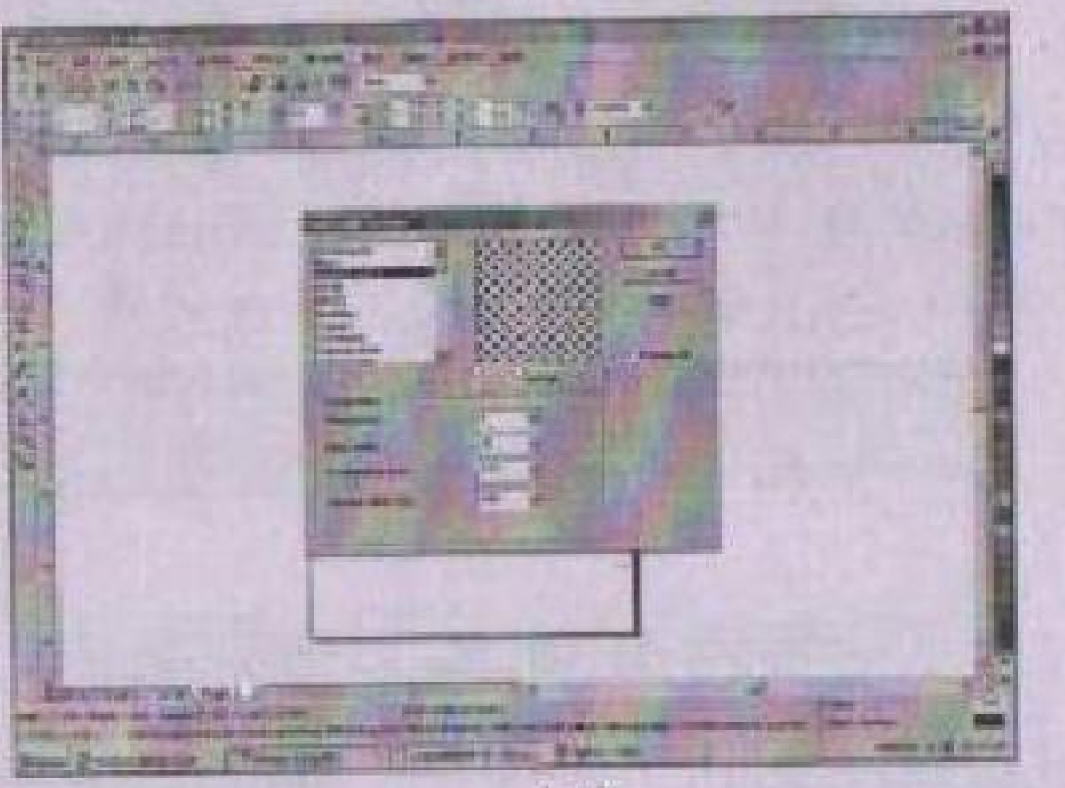
شکل نمبر 8.10

پوسٹ سکرپٹ فلز (PostScript Fills) استعمال کرنا

پوسٹ سکرپٹ ایک کمپیوٹر لینگویج ہے۔ یہ ٹیکسچرز اسی لینگویج کو استعمال کرتے ہوئے بنائے گئے ہیں۔ کمپیوٹر کی سکرین پر یہ فلز صرف اسی صورت میں نظر آئیں گے جب آپ اسے Enhanced View یا پھر Normal View میں دیکھیں گے۔ دوسرے ویوز میں یہ نظر نہیں آتے۔ ذیل میں ان کے استعمال کا طریقہ بتایا گیا ہے۔

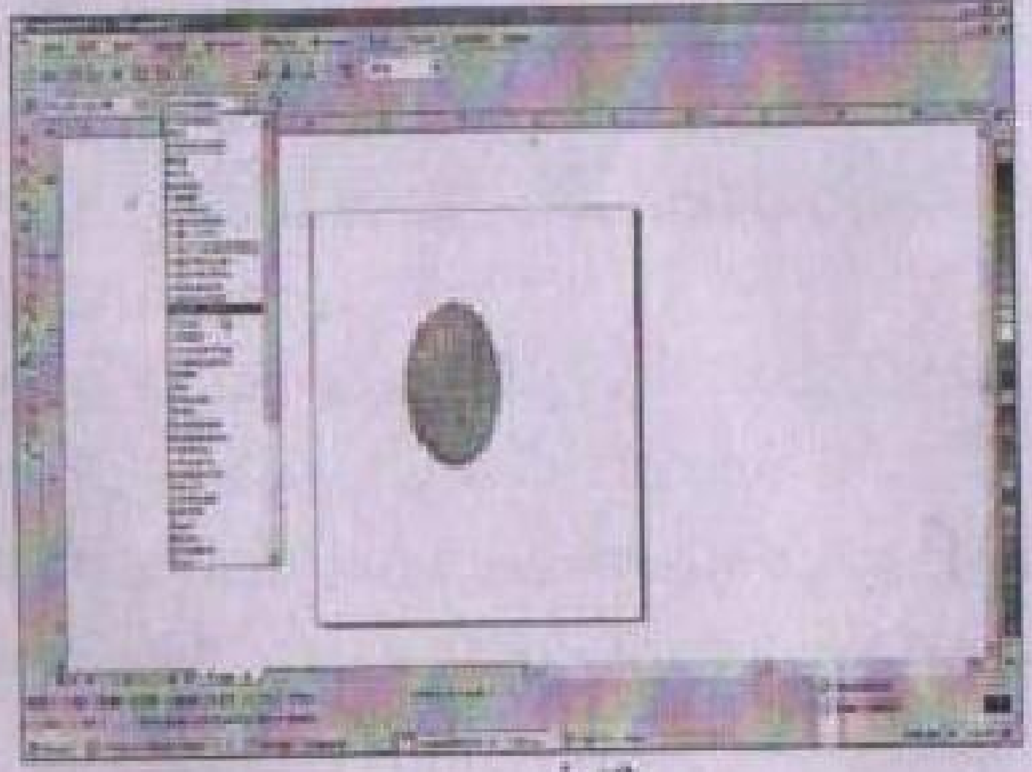
1- اوبجیکٹ کو منتخب کرلیں۔
2- Fill فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور PostScript Fill ٹول کا انتخاب کریں جس سے PostScript Texture ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوجائے' جیسا کہ شکل نمبر 8.11 میں نظر آرہا ہے۔
3- لسٹ میں سے کسی ٹیکسچر کا انتخاب کریں۔ اس کا پری ویو دیکھنے کیلئے Preview fill چیک باکس کو منتخب کرلیں۔ اب آپ ہر ٹیکسچر کا پری ویو دیکھ سکیں گے۔ (دیکھیں شکل نمبر 8.11)
4- Parameters کے ایریا میں اس کے پیرامیٹرز کا تعین کیا جاتا ہے۔ ہر ٹیکسچر کے اپنے ذاتی منفرد پیرامیٹرز ہوتے ہیں۔ کچھ عمومی پیرامیٹرز Frequency' Line width' Maximum اور Minimum size ہیں۔

پیرامیٹرز میں تبدیلی کرنے کے بعد اس کا پری ویو دیکھنے کیلئے Refresh بٹن پر کلک کریں۔
پراپرٹی بار کے ذریعے پوسٹ سکرپٹ ٹیکسچرز اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:



شکل نمبر 8.11

1- اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔
2- Interactive Fill فلائی آؤٹ کو کھولیں اور Interactive Fill ٹول منتخب کریں۔
3- پراپرٹی بار پر موجود Fill type لسٹ سے PostScript fill منتخب کریں۔
4- PostScript fill textures لسٹ باکس سے کوئی پوسٹ سکرپٹ فل منتخب کریں' جیسا کہ شکل نمبر 8.12 میں دکھایا گیا ہے۔

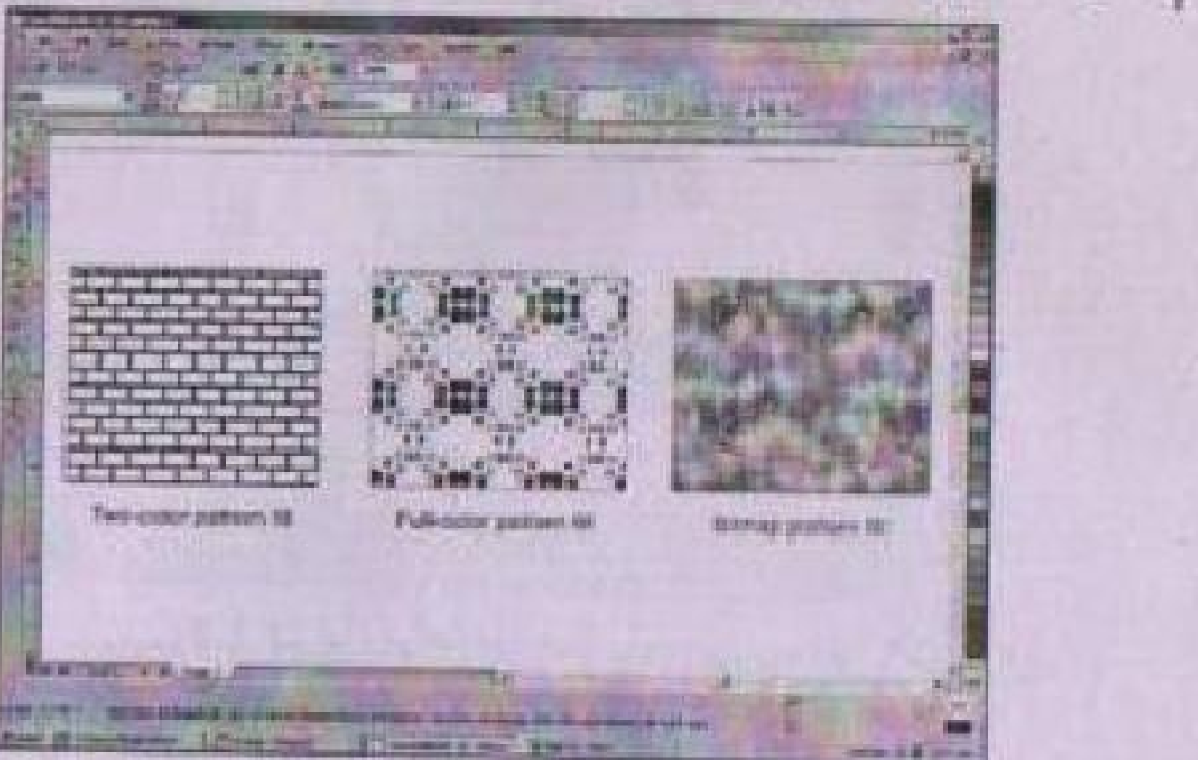


شکل نمبر 8.12

5- منتخب شدہ فل کے پیرامیٹرز میں تبدیلی کرنے کیلئے Edit fill بٹن پر کلک کریں۔ PostScript Fill ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ اس ڈائیلاگ باکس میں مطلوبہ تبدیلیاں کریں۔

پیٹرن فلز (Pattern Fills) استعمال کرنا

پیٹرن فائلوں کو استعمال کرتے ہوئے پورے اوبجیکٹ کے اندر پیٹرنز کو دہرایا جاتا ہے۔ آپ اوبجیکٹس میں ایک ہی پیٹرن کو کافی مرتبہ کاپی کر سکتے ہیں۔ پیٹرنز دو رنگوں، چار رنگوں یا بٹ میپ امیجز پر مشتمل ہو سکتے ہیں۔ شکل نمبر 8.13 میں مہیا فلز کی مختلف اقسام دکھائی گئی ہیں۔

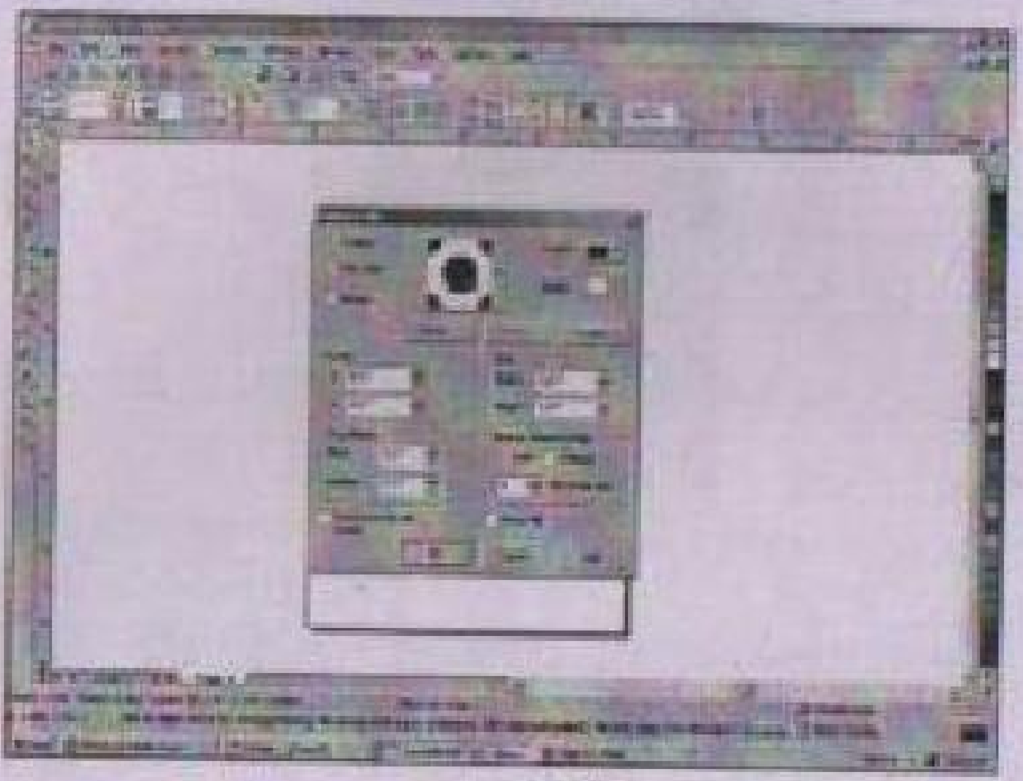


شکل نمبر 8.13

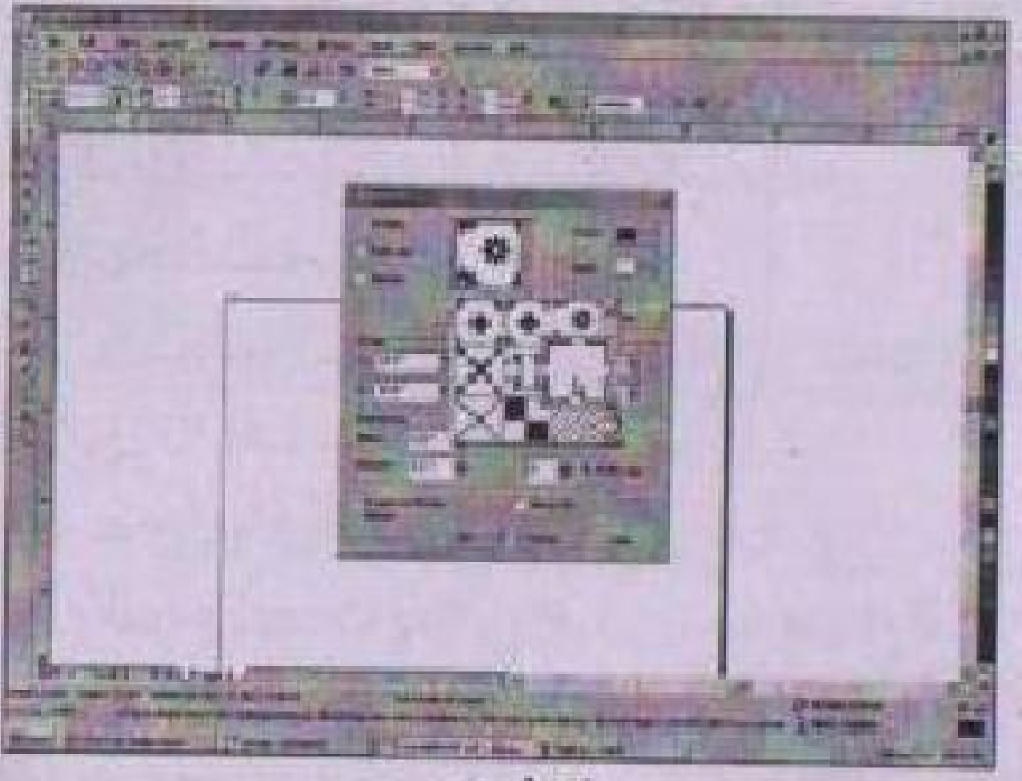
☆ دو رنگی پیٹرن صرف آپ کے منتخب کردہ دو رنگوں سے مل کر بنتا ہے۔
☆ فل کلر پیٹرن لائنوں اور فلز پر مشتمل ہوتا ہے۔
☆ بٹ میپ پیٹرن فل ایک بٹ میپ امیج ہوتا ہے جس کی پیچیدگی کا انحصار اس کے سائز، امیج کی ریزولوشن وغیرہ پر ہوتا ہے۔ بٹ میپ پیٹرنز کے ذریعے آپ پیچیدہ تصاویر یا دوسری امیجز اوبجیکٹ کے اندر رکھ سکتے ہیں۔

پیٹرن فل اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اوبجیکٹ کو منتخب کر لیں۔
2- Fill فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Pattern Fill ٹول کا انتخاب کریں جس سے Pattern Fill ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا، جیسا کہ شکل نمبر 8.14 میں آپ کو نظر آ رہا ہے۔
3- 2-Color، Full Color یا پھر Bitmap ریڈیو بٹن پر کلک کریں۔ منتخب شدہ ریڈیو بٹن کے متعلق پیٹرنز سامنے باکس میں ظاہر ہو جائیں گے۔ ان میں سے کوئی سا پیٹرن منتخب کیا جا سکتا ہے۔
4- ڈائیلاگ باکس کے دائیں طرف موجود ڈراپ ڈاؤن لسٹ پر کلک کریں اور کوئی پیٹرن منتخب کریں (دیکھیں شکل نمبر 8.15)۔

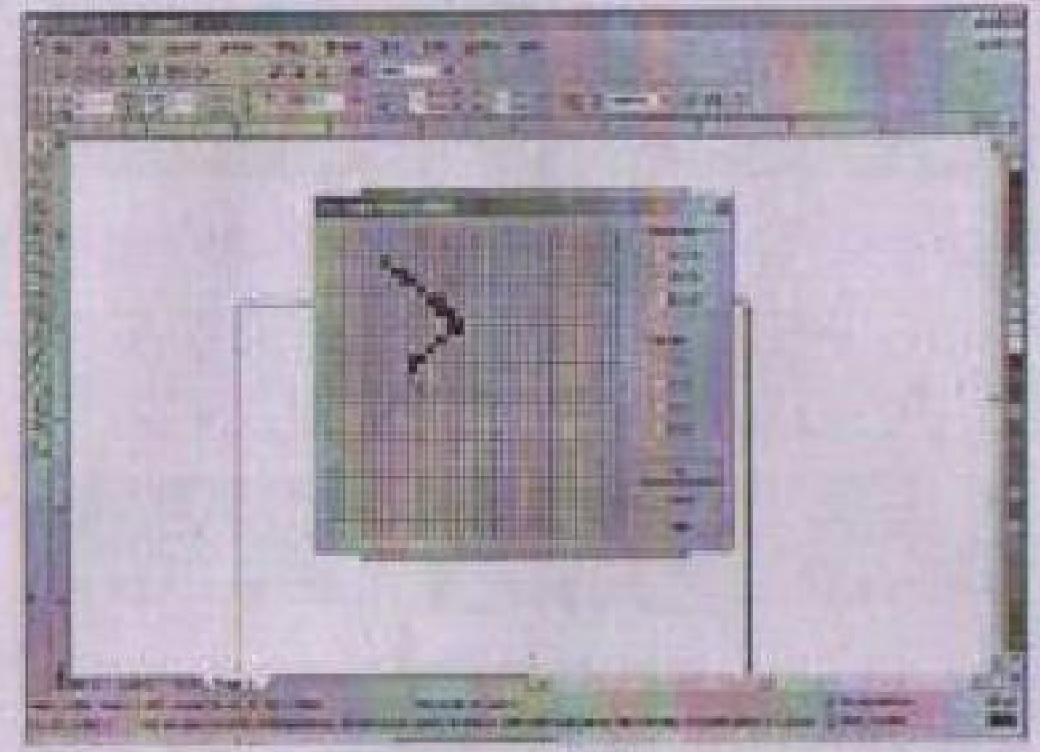


شکل نمبر 8.14



شکل نمبر 8.15

5- اگر آپ کوئی پیٹرن اپنی ہارڈ ڈسک یا کسی CD وغیرہ سے امپورٹ کرنا چاہتے ہیں تو Load بٹن پر کلک کریں جس سے Import ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔
6- 2-Color پیٹرن خود بھی بنائے جا سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے Create بٹن پر کلک کریں جس سے Two-Color Pattern Editor ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا، جیسا کہ شکل نمبر 8.16 میں نظر آ رہا ہے۔
7- اس ڈائیلاگ باکس میں Bitmap size کے ایریا سے گرڈ کیلئے کوئی ریزولوشن منتخب کریں جس سے آپ دیکھیں گے کہ گراف کا سائز اسکے مطابق ہو جائے گا اور پین کا سائز مقرر کرنے کیلئے Pen size کے ایریا میں کوئی سا سائز منتخب کر لیں۔



شکل نمبر 8.16

8- اب گراف پر پیٹرن بنانے کیلئے اپنی مرضی کی سمت میں کلک کرتے جائیں۔ آپ دیکھیں گے کہ گراف کے سیل بھرتے چلے جا رہے ہیں۔

9- اگر آپ کسی سیل کو ڈیلیٹ کرنا چاہتے ہیں تو اس پر رائٹ کلک کریں۔

10- اپنی پسند کا پیٹرن بنانے کے بعد OK بٹن پر کلک کریں۔

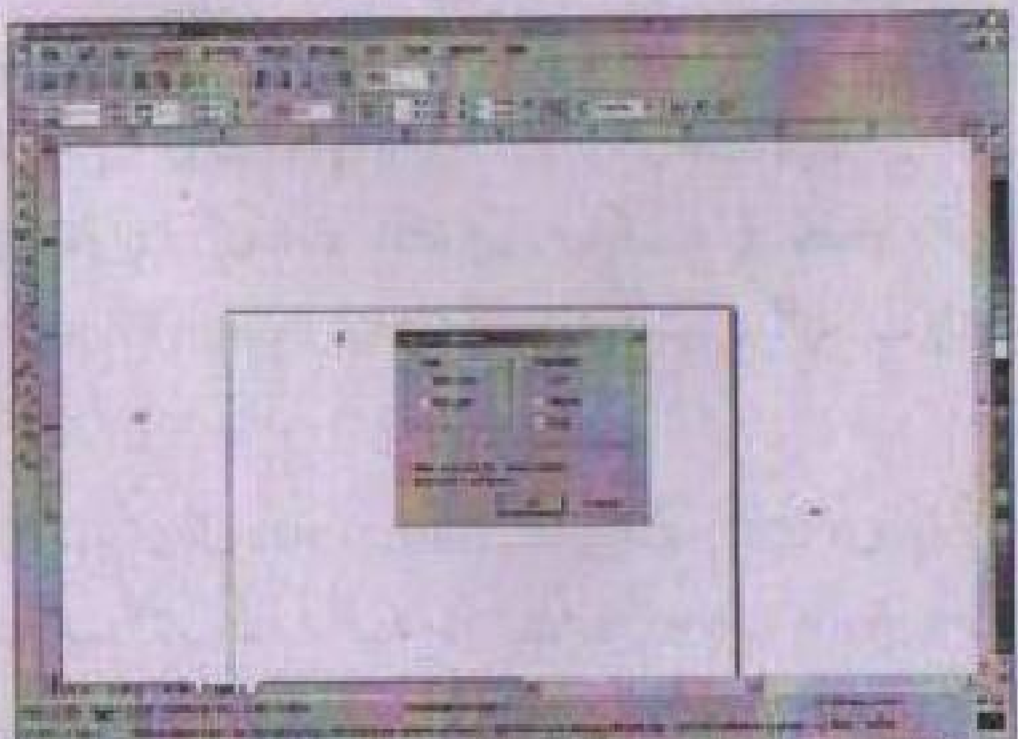
11- تمام سیٹنگ مکمل کرنے کے بعد OK بٹن پر کلک کریں۔

آپ اپنی مرضی کی کسی گرافک سے بھی پیٹرن بنا سکتے ہیں۔
کسی گرافک سے دو رنگی پیٹرن بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Tools مینو پر کلک کریں، Create پر ماؤس پوائنٹر لائیں اور Pattern پر کلک کریں۔

2- Two color یا Full color ریڈیو بٹن منتخب کریں۔

3- Resolution ایریا میں اپنی مرضی کی ریزولوشن کی قسم پر کلک کریں (شکل نمبر 8.17)۔



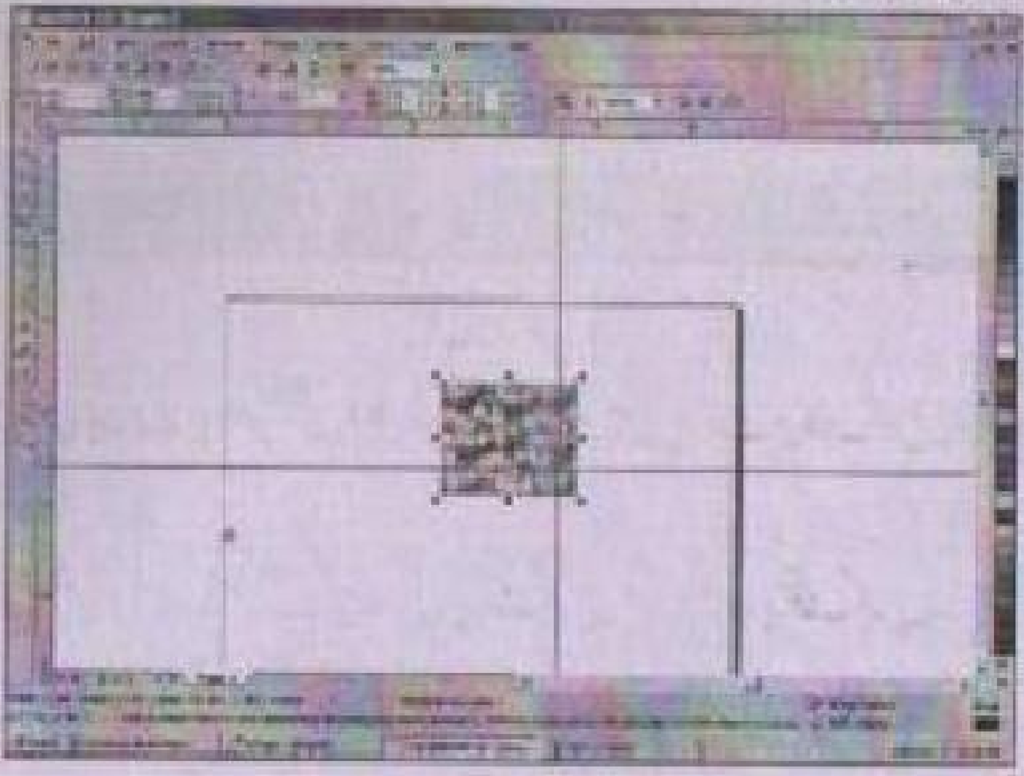
شکل نمبر 8.17

4- OK بٹن پر کلک کریں اور پھر ڈریگ کر کے پوری گرافک یا اس کے کچھ حصہ کو منتخب کریں۔
گرافک سے فل کلر پیٹرن بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Tools مینو پر کلک کریں، Create پر ماؤس پوائنٹر لائیں اور Pattern پر کلک کریں۔

2- Full color ریڈیو بٹن منتخب کریں۔

3- OK بٹن پر کلک کریں اور پھر ڈریگ کر کے پوری گرافک یا اس کے کچھ حصہ کو منتخب کریں (دیکھیں شکل نمبر 8.18)۔



شکل نمبر 8.18

4- Save As ڈائیلاگ باکس آپ کی پسند کی جگہ پر پیٹرن کو محفوظ کرتا ہے۔

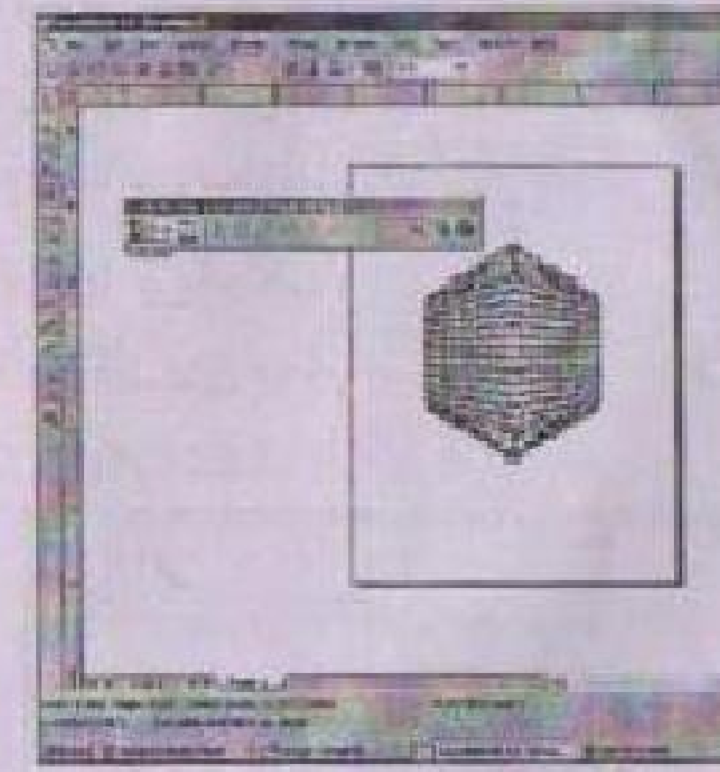
میش فلز (Mesh fills) استعمال کرنا

میش فلز حقیقت میں رنگوں کے دھبے ہوتے ہیں جیسے کہ تجریدی آرٹ تخلیق کیا جاتا ہے۔ جب میش فلز کو اپلائی کیا جاتا ہے تو اوبجیکٹ میں کالمز اور قطاروں کی شکل میں نوڈز ظاہر ہو جاتی ہیں۔ ان قطاروں اور کالمز کو آپ اپنی مرضی سے بھی سیٹ کر سکتے ہیں اور نوڈز کی جگہ کو ڈریگ کے ذریعے تبدیل بھی کیا جا سکتا ہے۔ آپ محسوس کریں گے کہ اس ٹول کے ذریعے بہت ہی خوبصورت اور رنگدار پیٹرنز تیار کئے جا سکتے ہیں۔ ذیل میں اس کے استعمال کا طریقہ بتایا گیا ہے:

1- اوبجیکٹ کو منتخب کر لیں۔

2- Interactive tool فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive mesh fill ٹول کا انتخاب کریں۔

3- پراپرٹی بار میں Grid Size لسٹ باکس کے اوپری اور نچلے حصوں میں کالمز اور قطاروں کی تعداد ٹائپ کریں، جیسا کہ شکل نمبر 8.19 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 8.19

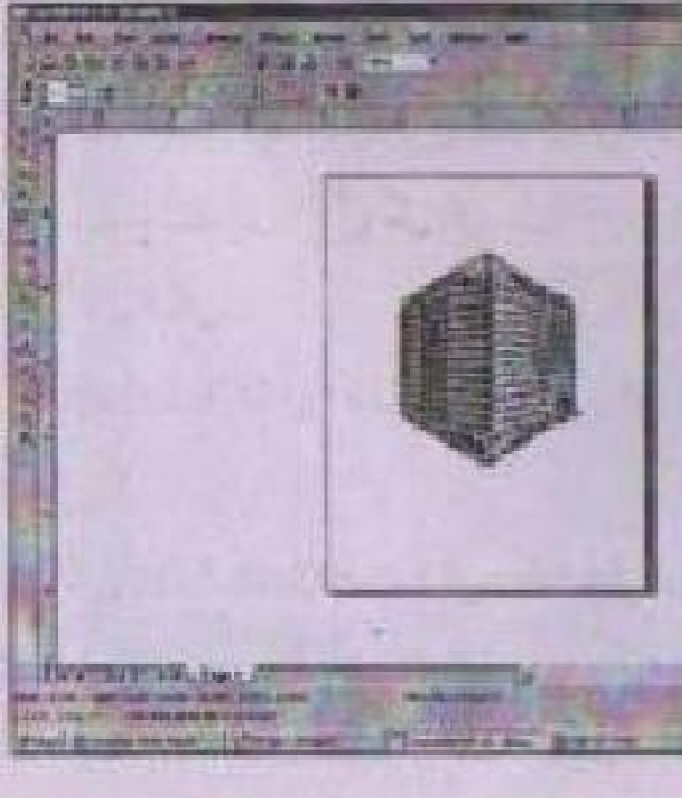
4- اگر آپ کسی پوائنٹ پر انٹرسیکشن ڈالنا چاہتے ہیں تو اس پوائنٹ پر کلک کریں اور + بٹن پر کلک کریں۔

5- کسی انٹرسیکشن کو ڈیلیٹ کرنے کیلئے اس پر کلک کریں اور - بٹن پر کلک کریں۔

6- اگر آپ ایک نوڈ کا اضافہ کرنا چاہتے ہیں تو اپنے مطلوبہ مقام پر ڈبل کلک کریں اور اگر کسی نوڈ کو ختم کرنا چاہتے ہیں تو اس نوڈ پر ڈبل کلک کریں۔

7- اوبجیکٹ پر کسی نوڈ یا پھر کسی بھی جگہ کلک کریں اور کلر پیلٹ میں سے کسی رنگ کا انتخاب کریں۔ اس جگہ پر رنگ کا دھبہ سا بن جائے گا۔ اس طرح مختلف جگہوں پر مختلف رنگ بکھیریں جس سے ایک خوبصورت سا پیٹرن وجود میں آئے گا۔

8- میش فل کی شکل وصورت بہتر بنانے کیلئے نئی نوڈ کو ڈریگ کرکے نئی جگہ پر لے جائیں (دیکھیں شکل نمبر 8.20)۔



شکل نمبر 8.20

9- میش فل کو ختم کرنے کیلئے پراپرٹی بار پر موجود Clear mesh بٹن پر کلک کریں۔

انٹریکٹو فلز (Interactive Fills) استعمال کرنا

ابھی تک جن فلز کے متعلق آپ نے پڑھا ہے ان میں ماسوائے میش فلز کے باقی سب کی سیٹنگ کیلئے آپ کو ڈائیلاگ باکسز میں جانا پڑتا ہے۔ انٹریکٹو فلز کے ذریعے یہ تمام فلز آپ کو پراپرٹی بار پر دستیاب ہو سکتے ہیں اور ان کی سیٹنگ میں تبدیلی کیلئے آپ کو ڈائیلاگ باکسز میں جانے کی ضرورت نہیں پڑے گی۔ آپ تمام طرح کی سیٹنگ پراپرٹی بار پر ہی کر سکیں گے۔ ذیل میں اس کا طریقہ درج ہے۔

1- اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Interactive fill فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive fill ٹول کا انتخاب کریں۔

3- پراپرٹی بار میں Fill Type باکس میں سے اپنی پسند کے فل کا انتخاب کریں۔ ایسا کرنے پر اس فل سے متعلقہ پراپرٹی بار ظاہر ہو جائے گی اور اس کی مختلف سیٹنگز پراپرٹی بار پر ہی کی جا سکیں گی۔

اس طرح آپ کسی ڈائیلاگ باکس کی مدد کے بغیر ہی تمام سیٹنگز کرنے پر قادر ہوں گے اور پراپرٹی بار پر ہی سے مختلف ٹیکسچرز اور پیٹرنز اپلائی کر سکیں گے۔

فلز کو کاپی کرنا

آپ ایک اوبجیکٹ میں اپلائی کیے گئے فل کو کسی دوسرے اوبجیکٹ میں کاپی بھی کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں:

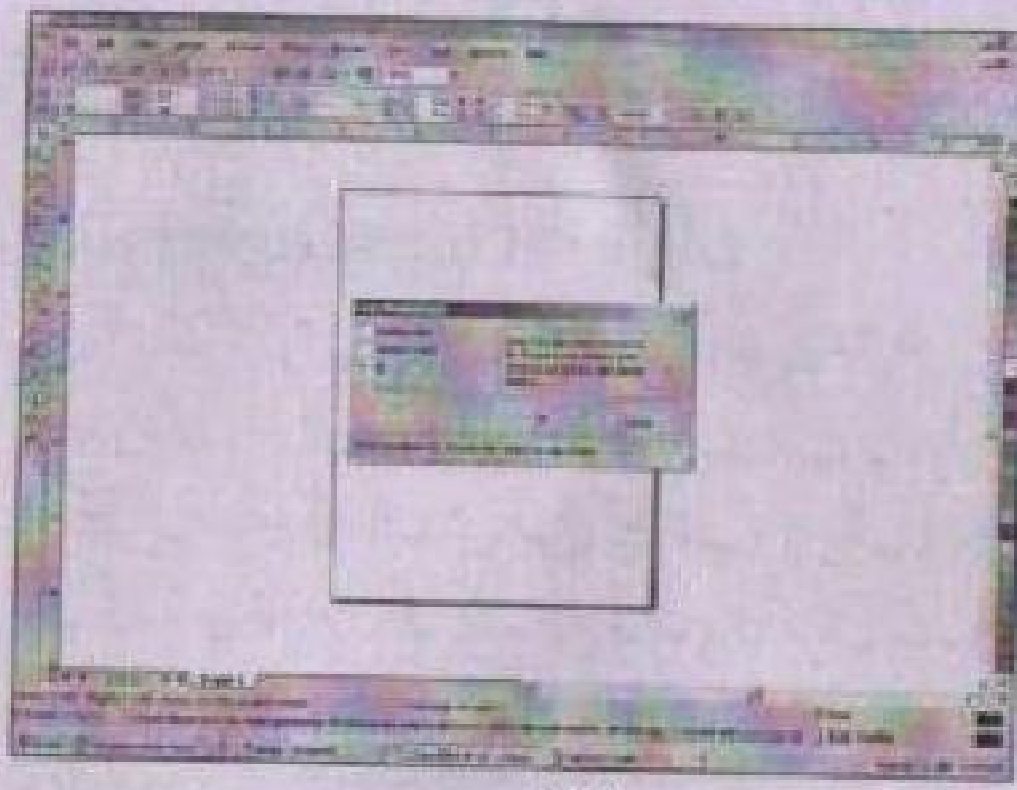
1- Pick ٹول پر کلک کریں۔

2- اس اوبجیکٹ پر کلک کریں جس میں آپ فل کو کاپی کرنا چاہتے ہیں۔

3- Edit مینو پر کلک کریں اور Copy Properties From کمانڈ کا انتخاب کریں۔

4- ظاہر ہونے والے Copy Properties ڈائیلاگ باکس میں Fill چیک باکس منتخب کریں اور OK بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 8.21)۔

5- ڈرائنگ ونڈو پر ایک بڑا کالا تیر ظاہر ہوگا۔ اب اس اوبجیکٹ پر کلک کریں جس کے فل کو آپ کاپی کرنا چاہتے ہیں۔ جیسے ہی آپ کلک کریں گے وہ فل پہلے اوبجیکٹ میں کاپی ہو جائیگا۔



شکل نمبر 8.21

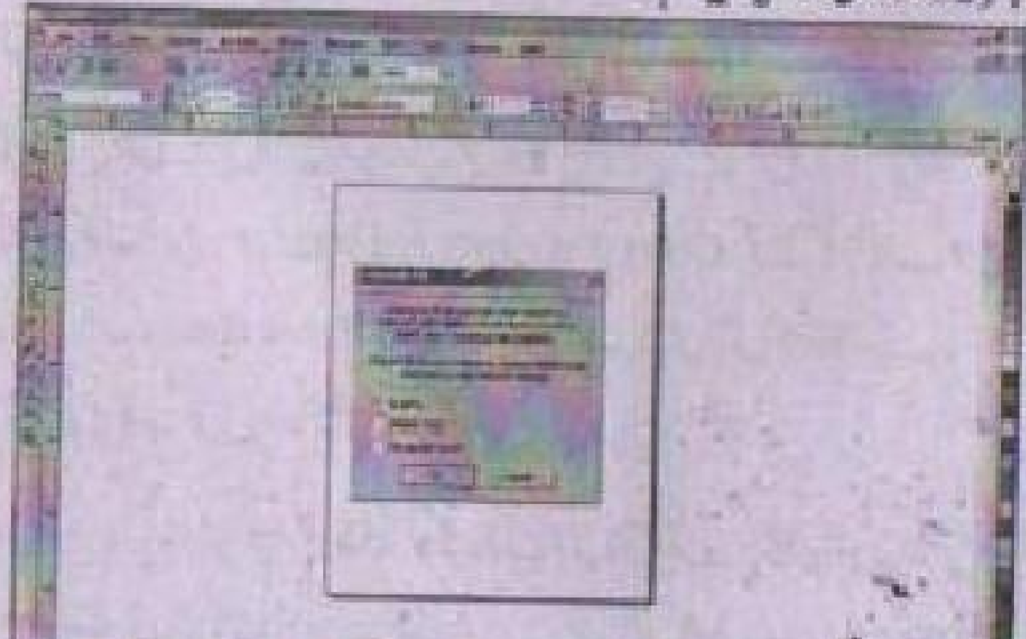
ڈیفالٹ فل کو سیٹ کرنا

آپ نے محسوس کیا ہوگا کہ جب آپ Rectangle ٹول یا کسی اور ٹول سے کوئی اوبجیکٹ بناتے ہیں تو اوبجیکٹ میں کوئی فل نہیں ہوتا۔ ایسا اس لئے ہے کیونکہ کورل ڈرا 12 ڈیفالٹ کے طور پر اوبجیکٹ کے فل کو None ہی رکھتا ہے۔ آپ چاہیں تو اس کے ڈیفالٹ کو تبدیل بھی کر سکتے ہیں۔ اس کے دو طریقے ہیں جنہیں ذیل میں بیان کیا گیا ہے۔

موجودہ ڈرائنگ میں ڈیفالٹ فل کو تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- کسی اوبجیکٹ کو منتخب کئے بغیر Fill tool فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Fill Color Dialog کو منتخب کریں۔

2- Uniform fill ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ Graphics چیک باکس کو منتخب کریں جیسا کہ شکل نمبر 8.22 میں دکھایا گیا ہے۔



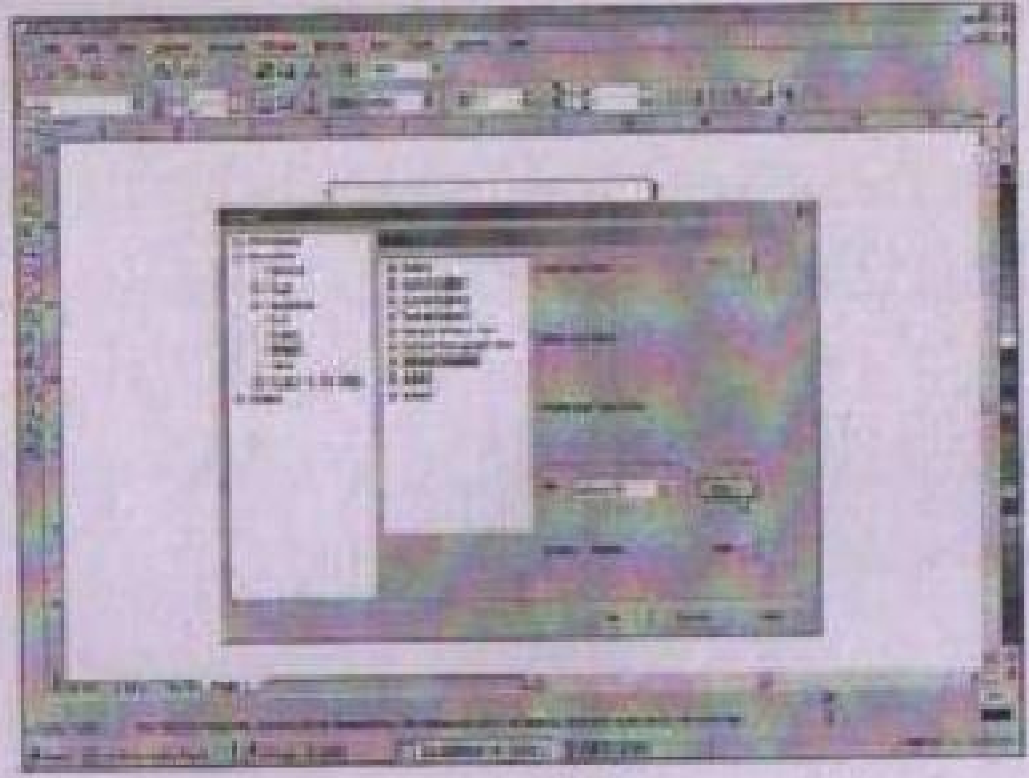
شکل نمبر 8.22

3- جب آپ OK بٹن پر کلک کریں گے تو Fill Color ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا جس میں کی جانے والی تبدیلی اس ڈرائنگ میں ڈیفالٹ فل کے طور پر استعمال ہوگی۔

تمام ڈاکومنٹس کیلئے ڈیفالٹ فل کو تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Tools مینو پر کلک کریں اور Options کمانڈ کا انتخاب کریں۔

2- Options ڈائیلاگ باکس کے بائیں جانب Document کے ساتھ والے + کے بٹن پر کلک کریں اور اسکی ذیلی لسٹ میں سے Styles کا انتخاب کریں (دیکھیں شکل نمبر 8.23)۔



شکل نمبر 8.23

3- اب Fill لسٹ میں سے کوئی فل منتخب کریں اور Edit بٹن پر کلک کریں اور اپنی پسند کی سیٹنگز کریں جو بعد میں آپ کی ڈیفالٹ سیٹنگز ہوں گی۔

باب نمبر 9

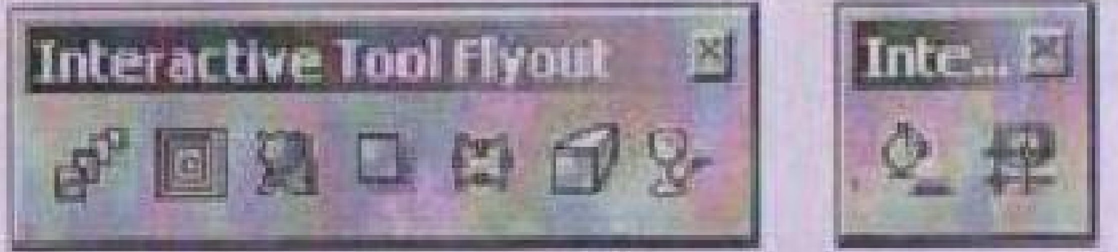
انٹریکٹو ٹولز

تعارف

باب نمبر 8 میں آپ نے دیکھا کہ آپ کیلئے Interavctive Fill فلائی آؤٹ میں موجود ٹولز کے ساتھ ڈائیلاگ باکسز کی مدد کے بغیر ہی صرف پراپرٹی بار کے ذریعے اوبجیکٹس کو فل کرنا ممکن ہے۔ اسی طرح آپ ڈاکر ونڈوز کا استعمال بھی سیکھ چکے ہیں جس میں بھی اوبجیکٹس میں تبدیل کسی ڈائیلاگ باکس میں جائے بغیر ممکن ہے۔ کورل ڈرا 12 بہت سے Interactive مہیا کرتا ہے جو کہ ڈائیلاگ باکسز میں جائے بغیر صرف پراپرٹی بار کے ذریعے ہی تبدیلی کے عمل کو ممکن بناتے ہیں۔ یہ باب انہی Interactive ٹولز کے متعلق ہوگا۔ ذیل میں ان انٹریکٹو ٹولز کی فہرست بتائی جا رہی ہے۔

- ☆ Interactive Fill ٹول
- ☆ Interactive Mesh Fill ٹول
- ☆ Interactive Blend ٹول
- ☆ Interactive Contour ٹول
- ☆ Interactive Distortion ٹول
- ☆ Interactive Envelope ٹول
- ☆ Interactive Extrde ٹول
- ☆ Interactive Drop Shadow ٹول
- ☆ Interactive Transparency ٹول

ان میں سے Interactive Fill ٹول اور Interactive Mesh Fill ٹول کا استعمال آپ پچھلے باب میں سیکھ چکے ہیں۔ اس باب میں آپ باقی ماندہ ٹولز کا استعمال سیکھیں گے۔ یہ بھی ٹولز آپ کو Interactive فلائی آؤٹ میں ملیں گے جیسا کہ شکل نمبر 9.1 میں دکھایا گیا ہے۔ اب ہم ان کا علیحدہ علیحدہ استعمال آپ کو بتاتے ہیں۔



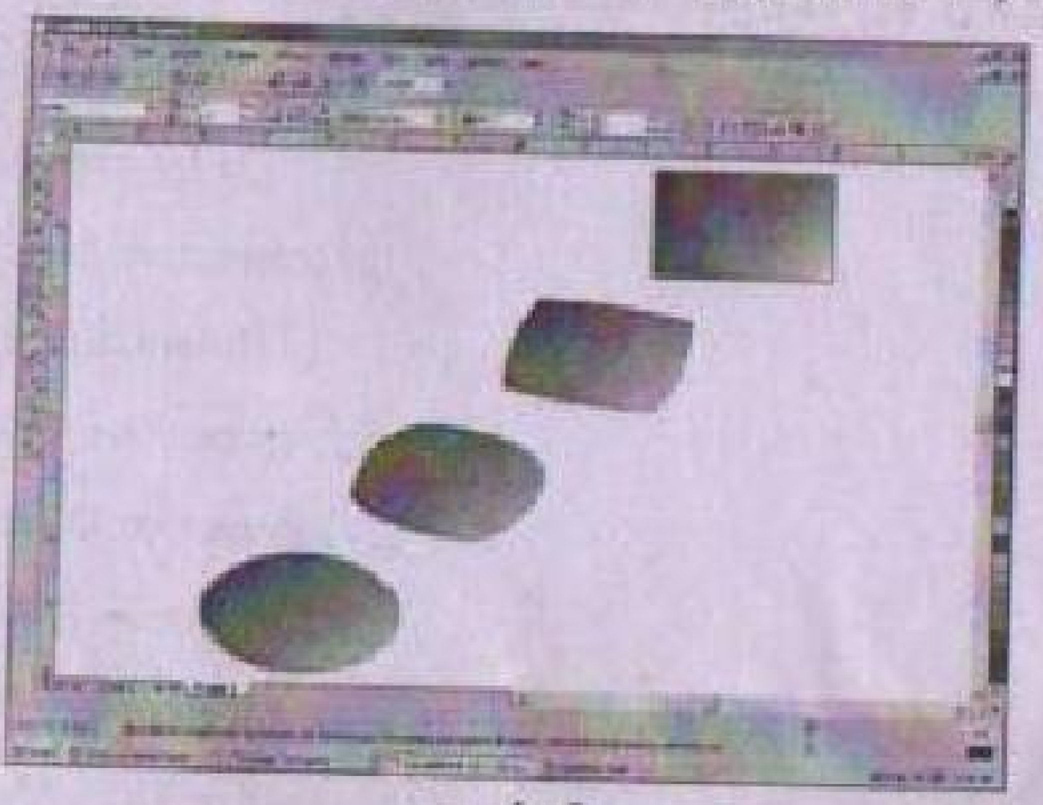
شکل نمبر 9.1

Interactive Blend ٹول استعمال کرنا

آپ دیکھیں گے کہ اس ٹول کے ذریعے ایک اوبجیکٹ دوسرے اوبجیکٹ میں اس طرح مل جاتا ہے کہ اس کی شکل٬ سائز اور رنگ بتدریج ایک دوسرے میں مدغم ہو جاتے ہیں۔ اس کے ساتھ ساتھ آپ ان کیلئے ایک خاص پاتھ بھی طے کر سکتے ہیں۔ ایک اوبجیکٹ کو دوسرے میں مدغم کرنے کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

1- Interactive فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive Blend ٹول کا انتخاب کریں۔

2- پہلے اوبجیکٹ پر کلک کریں اور ڈریگ کرتے ہوئے ماؤس کو دوسرے اوبجیکٹ پر لائیں۔ آپ جیسے ہی ماؤس کے بٹن کو چھوڑیں گے تو دونوں اوبجیکٹ اپنی شکل٬ سائز اور رنگ کے حساب سے ایک دوسرے میں مدغم ہو جائیں گے (دیکھیں شکل نمبر 9.2)۔

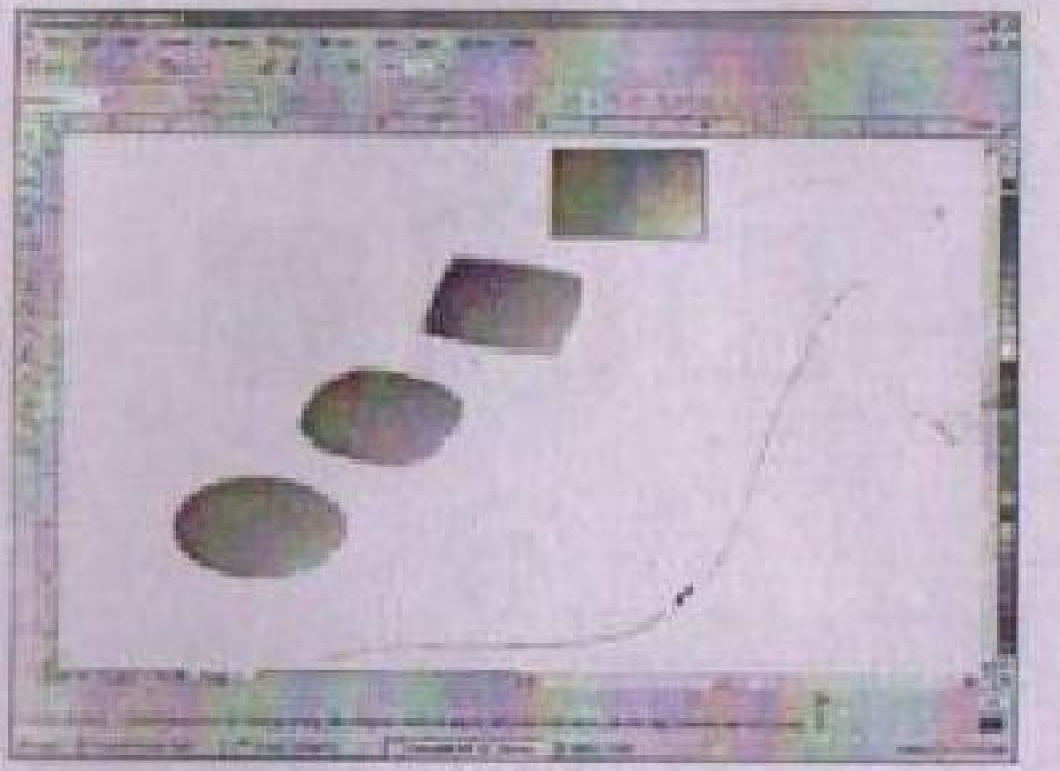


شکل نمبر 9.2

3- اگر آپ ان دونوں اوبجیکٹس کے درمیانی مراحل کی تعداد اپنی مرضی کے مطابق کرنا چاہتے ہیں تو پراپرٹی بار پر Number of Steps or Offsets between Blend Shapes کے لسٹ باکس میں مطلوبہ تعداد درج کریں۔

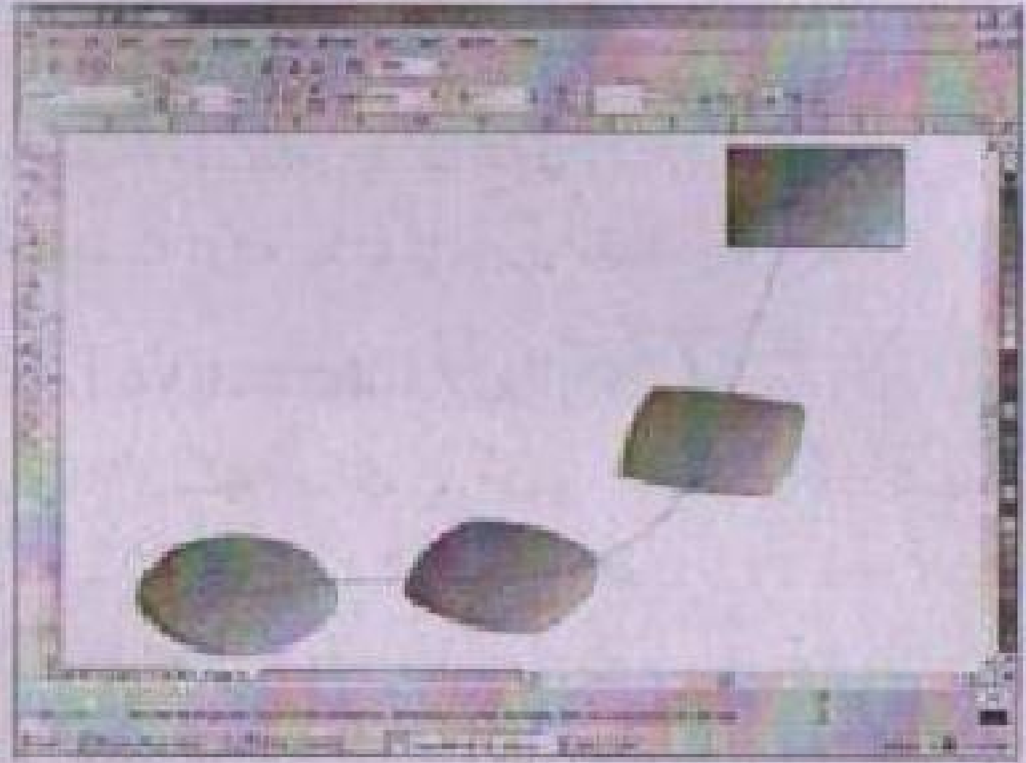
4- اگر آپ چاہتے کہ بلینڈنگ کا یہ عمل کسی خاص پاتھ کے مطابق ہو تو اس کیلئے پہلے ایک کرو ڈیزائن کریں جس کے مطابق بلینڈنگ کا عمل چاہتے ہیں۔ بلینڈ کی ہوئی اشکال پر کلک کریں اور پراپرٹی بار پر موجود Path Properties بٹن پر کلک کریں اور New Path کا انتخاب کریں۔

5- اب کرو کے اوپر پوائنٹر لے کر آئیں۔ آپ دیکھیں گے کہ پوائنٹر کی شکل ایک ٹیڑھے تیر جیسی ہو گئی ہے جیسا کہ شکل نمبر 9.3 میں نظر آ رہی ہے۔



شکل نمبر 9.3

6- مطلوبہ پوائنٹ پر کلک کریں۔ آپ دیکھیں گے کہ اوبجیکٹس اس کے پاتھ کے اوپر بلینڈ ہو گئے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 9.4)۔

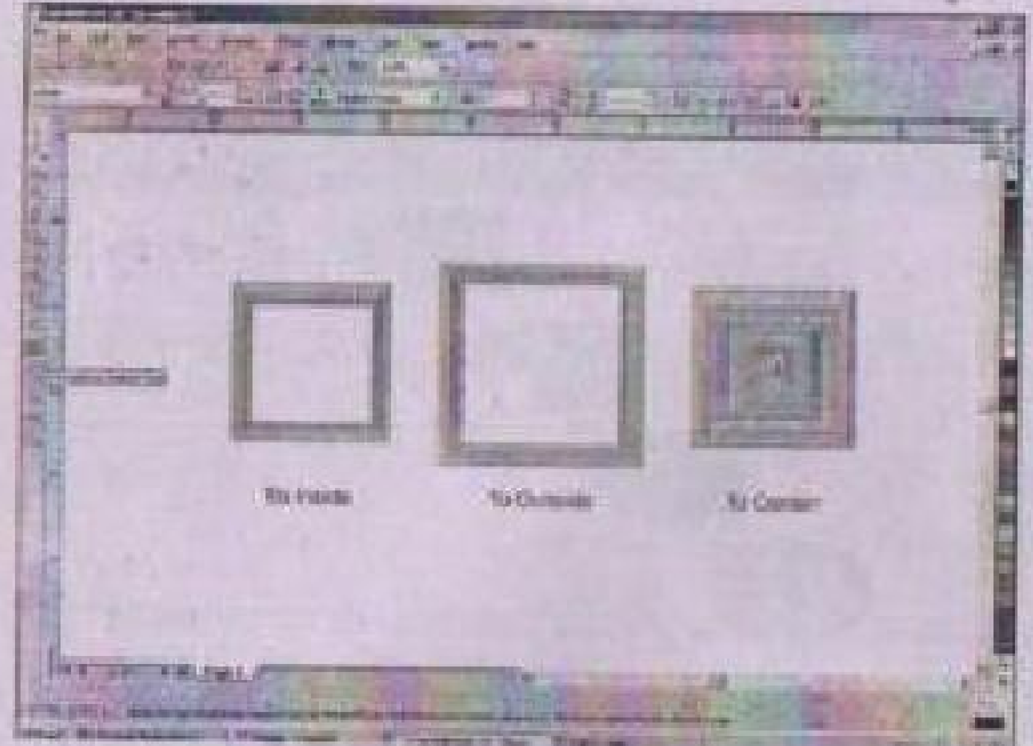


شکل نمبر 9.4

اگر آپ اصل اوبجیکٹس کے سائز٬ رنگ یا کسی اور خوبی میں میں تبدیلی کرتے ہیں تو درمیانی اوبجیکٹس خود بخود تبدیل ہو جائیں گے۔

Interactive Contour ٹول استعمال کرنا

اس ٹول کے ذریعے آپ اوبجیکٹ کے اندر باہر یا درمیان تک لائنوں کا جال بچھا سکتے ہیں۔ شکل نمبر 9.4 میں ان تینوں کی مثالیں دکھائی گئی ہیں۔ آیئے اس کا طریقہ سیکھتے ہیں۔



شکل نمبر 9.5

1- اوبجیکٹ کو منتخب کر لیں۔

2- Interactive فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive Contour ٹول کا انتخاب کریں۔

☆ اوبجیکٹ کے اندر کونٹور بنانے کیلئے اندر کی طرف ڈریگ کریں۔

☆ اوبجیکٹ کو کونٹور سے بھر دینے کیلئے اندر کی طرف مرکز تک ڈریگ کریں۔

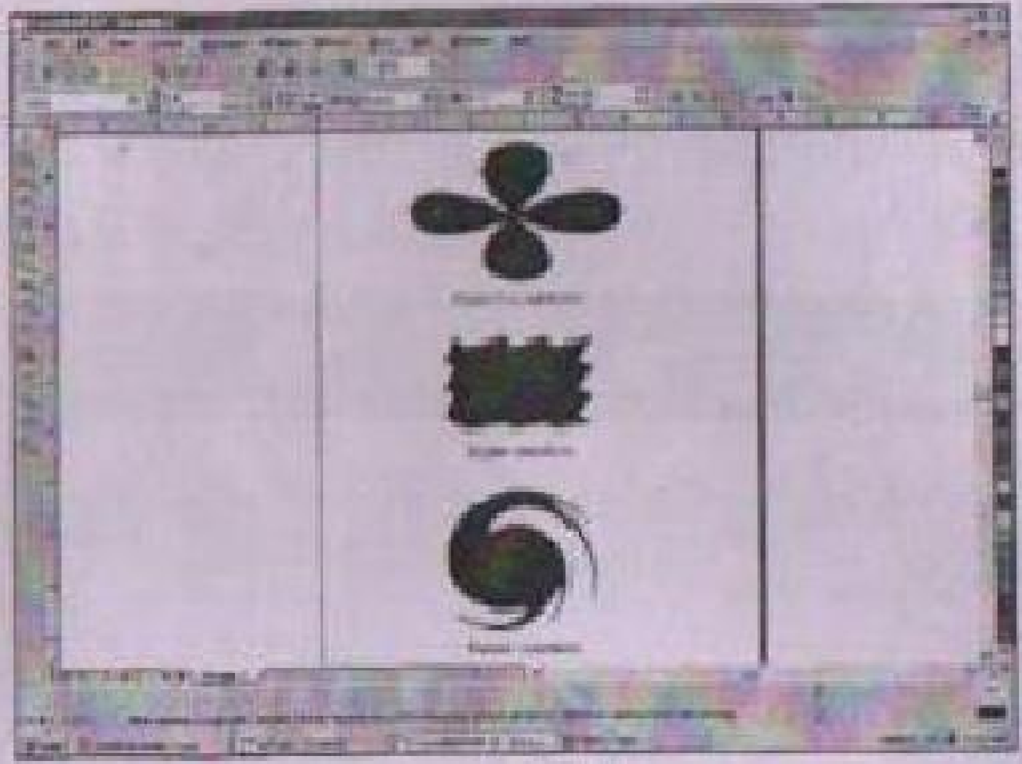
☆ اوبجیکٹ کے باہر کونٹور بنانے کیلئے باہر کی طرف ڈریگ کریں۔

Interactive Distortion ٹول استعمال کرنا

اس ٹول کا کام اس کے نام جیسا ہی ہے۔ یعنی یہ اوبجیکٹس کی شکل بگاڑ دیتا ہے۔ یہ ٹول تین قسم کے ایفیکٹس بنانے میں مدد دیتا ہے جو کہ Push and Pull Distortion، Zipper Distortion اور Twister Distortion کے نام سے جانے جاتے ہیں۔ شکل نمبر 9.6 میں ان کے عملی نمونے دکھائے گئے ہیں۔ جیسے ہی آپ Interactive فلائی آؤٹ میں سے Interactive Distortion ٹول کا انتخاب کرتے ہیں، اس کی پراپرٹی بار ظاہر ہو جاتی ہے جس پر ان تینوں ایفیکٹس کے بٹن موجود ہوتے ہیں۔ آگے ہم ان تینوں ایفیکٹس کو باری باری بیان کریں گے۔

اوبجیکٹ میں بگاڑ پیدا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- جس اوبجیکٹ میں بگاڑ پیدا کرنا ہے اسے منتخب کریں۔



شکل نمبر 9.6

2- Interactive فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive Distortion ٹول منتخب کریں۔

3- پراپرٹی بار پر موجود Push and Pull Distortion، Zipper Distortion یا Twister Distortion بٹن پر کلک کریں۔

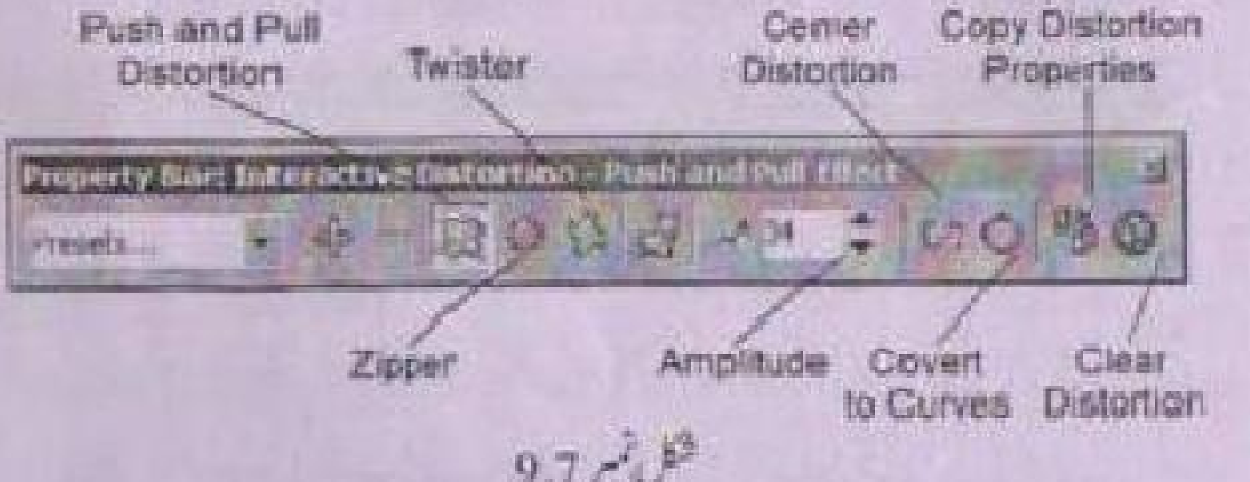
Push and Pull Distortion

اس کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں:

1- اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Interactive Distortion ٹول کا انتخاب کریں۔

3- پراپرٹی بار پر موجود Push and Pull Distortion بٹن پر کلک کریں جس سے پراپرٹی بار پر اس ایفیکٹ کے آپشنز ظاہر ہو جائیں گے جیسا کہ شکل نمبر 9.7 میں دکھایا گیا ہے۔

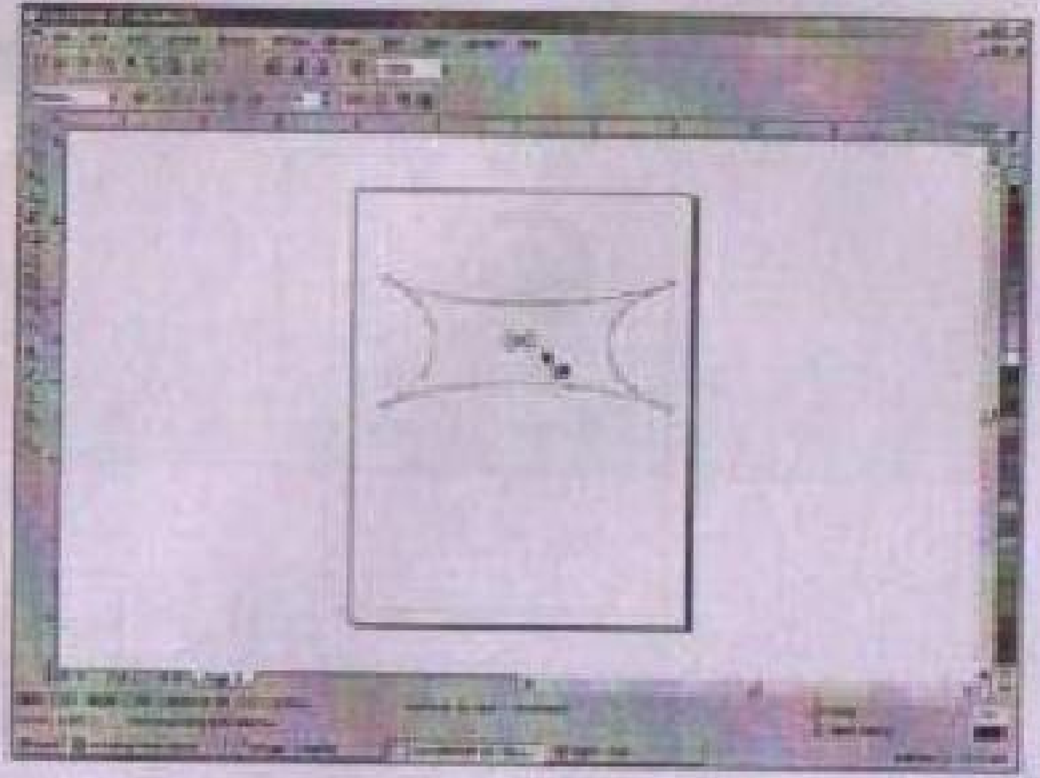


شکل نمبر 9.7

4- Presets لسٹ میں سے آپ پہلے سے متعین شدہ کوئی ایفیکٹ منتخب کر سکتے ہیں۔

5- جب آپ Push and Pull Distortion بٹن پر کلک کرتے ہیں تو کرسر کے ساتھ ایک

نشان سا بن جاتا ہے۔ اب اوبجیکٹ کے اس حصے پر کلک کریں جہاں سے آپ ڈسٹورشن کا عمل شروع کرنا چاہتے ہیں اور پھر ڈریگ کرتے جائیں یہاں تک کہ آپ کی مطلوبہ شکل وجود میں آ جائے (دیکھیں شکل نمبر 9.8)۔



شکل نمبر 9.8

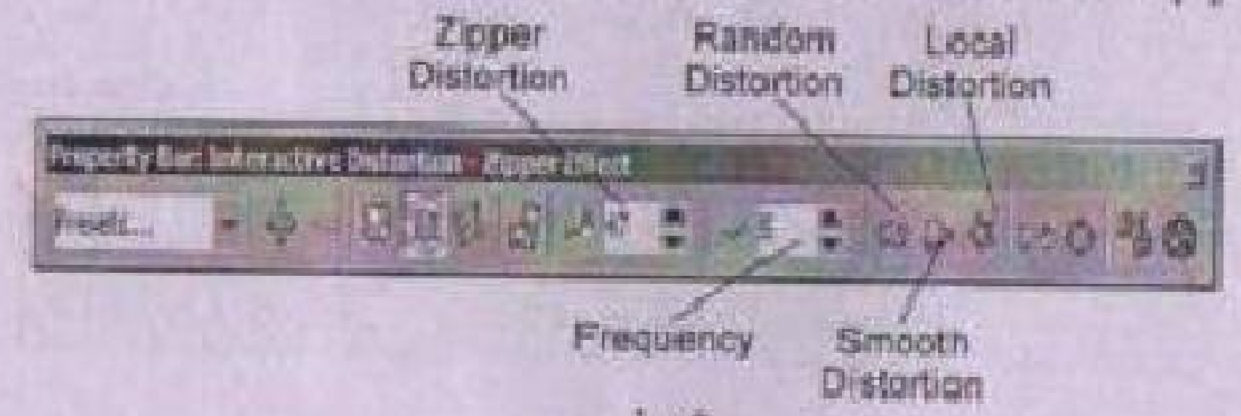
Zipper Distortion

اس کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

1- اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Interactive Distortion ٹول کا انتخاب کریں۔

3- پراپرٹی بار پر موجود Zipper Distortion بٹن پر کلک کریں جس سے اس افیکٹ کی پراپرٹی بار ظاہر ہو جائے گی (دیکھیں شکل نمبر 9.9)۔



شکل نمبر 9.9

4- Presets کی لسٹ سے آپ پہلے سے متعین شدہ کوئی افیکٹ منتخب کر سکتے ہیں۔

Twister Distortion

اس کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

1- اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Interactive Distortion ٹول کا انتخاب کریں۔

3- پراپرٹی بار پر موجود Twister Distortion بٹن پر کلک کریں جس سے اس افیکٹ کی پراپرٹی بار ظاہر ہو جائے گی (دیکھیں شکل نمبر 9.10)۔

شکل نمبر 9.10

4- Presets کی لسٹ سے آپ پہلے سے متعین شدہ کوئی افیکٹ منتخب کر سکتے ہیں۔

5- اس کی سمت کا تعین کرنے کیلئے Clockwise Rotation یا Counterclockwise Rotation بٹن پر کلک کریں۔

6- Complete Rotations باکس میں وہ تعداد درج کریں جتنے آپ اوبجیکٹ کو بل دینا چاہتے ہیں۔

7- Additional Degrees باکس میں نوسٹ کیلئے زاویہ درج کریں۔

Interactive Envelope ٹول استعمال کرنا

اس ٹول کے ذریعے آپ اوبجیکٹ کو کچھ اینولپس (Envelopes) کے ذریعے مختلف اشکال میں ڈھال سکتے ہیں۔ اس میں آپ اینولپ کے چار مختلف طرح کے موڈز کو استعمال کرتے ہوئے اوبجیکٹس کو تبدیل کر سکیں گے۔ اینولپ کے یہ موڈز ذیل درج ہیں۔

☆ **Straight Line**: سیدھی لائنوں کی بنیاد پر تبدیلی لانے کیلئے۔

☆ **Single Arc**: ایک طرف سے قوس کی طرح تبدیل کرنے کیلئے۔

☆ **Doubl- Arc**: دونوں اطراف سے قوس کی طرح تبدیل کرنے کیلئے۔

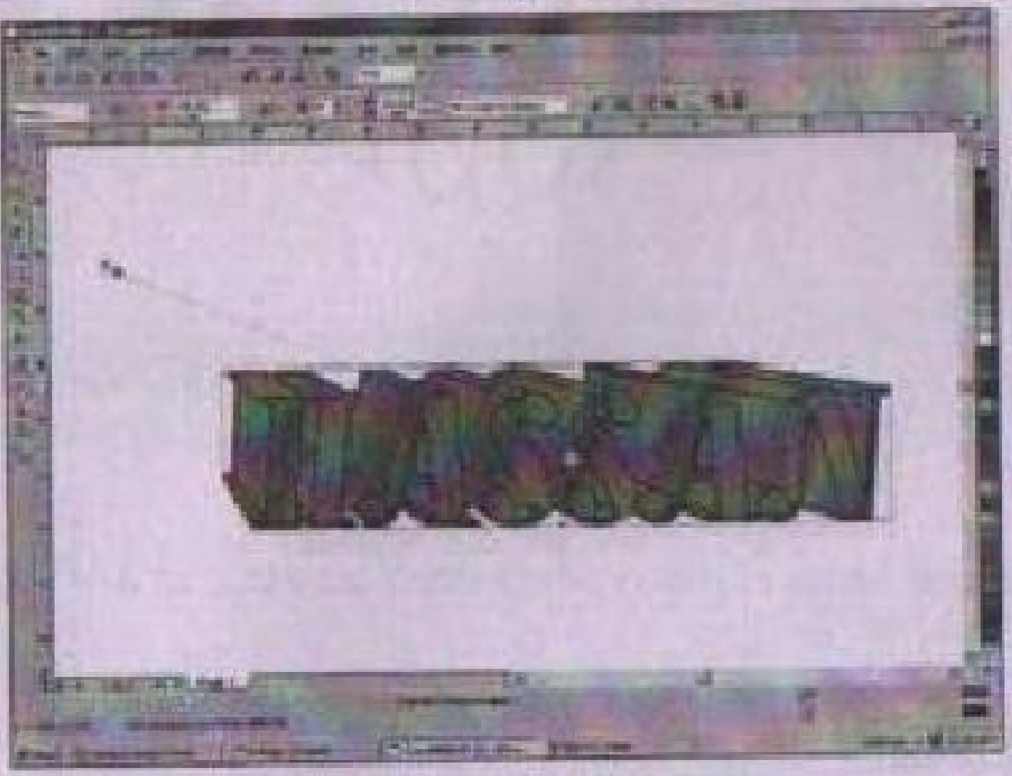
☆ **Unco.**: اپنی مرضی سے تمام اطراف میں تبدیلی کرنے کیلئے۔

ان کی عملی اشکال شکل نمبر 9.11 میں دکھائی گئی ہیں۔ جیسا کہ شکل میں نظر آ رہا ہے کہ ہر موڈ ایک خاص زاویہ سے اوبجیکٹ کی شکل میں تبدیلی لاتا ہے۔ اس لئے جب آپ کسی اوبجیکٹ میں کوئی تبدیلی لانا چاہیں تو اس کیلئے کوئی سا موڈ منتخب کر لیں۔ ذیل میں Interactive Envelope ٹول استعمال کا طریقہ بتایا گیا ہے۔

3- Presets کی لسٹ سے آپ پہلے سے متعین شدہ ایفیکٹ منتخب کر سکتے ہیں۔

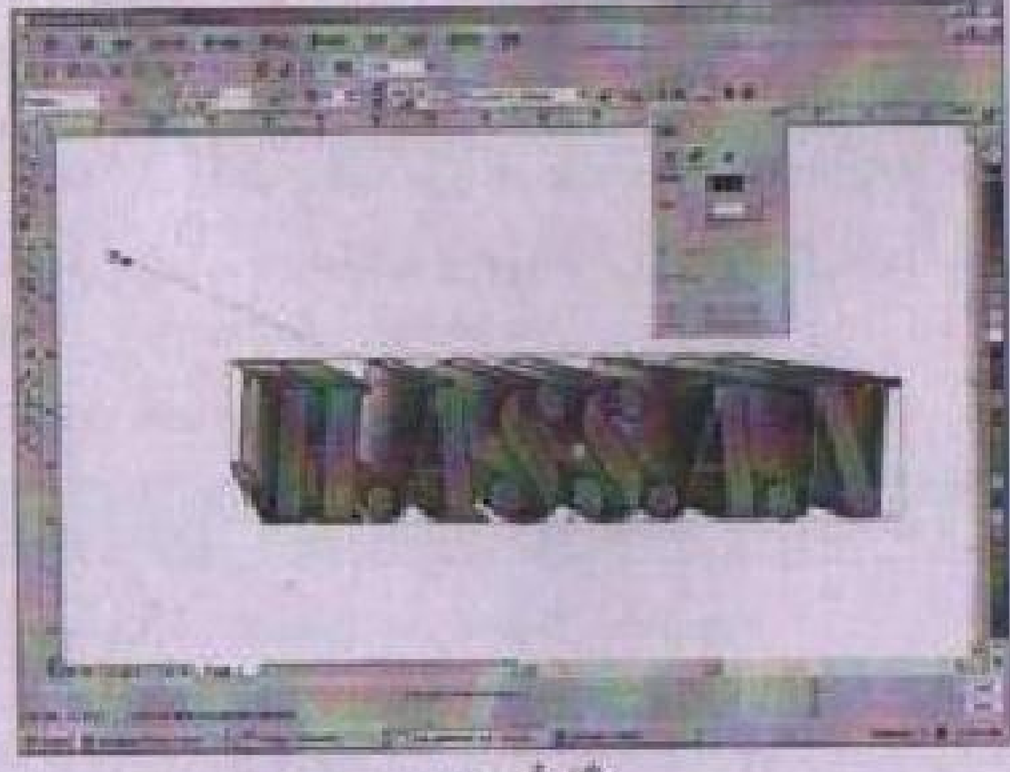
4- پراپرٹی بار پر موجود Vector Extrusion موڈ پر کلک کریں۔

5- اوبجیکٹ کے کسی حصے پر کلک کر کے اسے کسی خاص سمت کو ڈریگ کریں۔ شکل نمبر 9.15 میں لفظ "HASSAN" کو بائیں جانب کھینچا گیا ہے۔



شکل نمبر 9.15

6- Color بٹن پر کلک کریں اور اپنے اوبجیکٹ کیلئے کوئی رنگ منتخب کریں۔ آپ رنگوں کی شیڈز کو استعمال کرتے ہوئے بھی ایکسٹروڈ ایفیکٹ بنا سکتے ہیں۔ اگر آپ Use Color Shading کا آپشن استعمال کرتے ہیں تو From اور To کلر پلیٹ سے رنگ منتخب کریں (دیکھیں شکل نمبر 9.16)۔ اس صورت میں ایکسٹروڈ ایفیکٹ From کلر پلیٹ سے منتخب کردہ رنگ سے شروع ہوگا اور To کلر پلیٹ سے منتخب کردہ رنگ پر ختم ہوگا۔



شکل نمبر 9.16

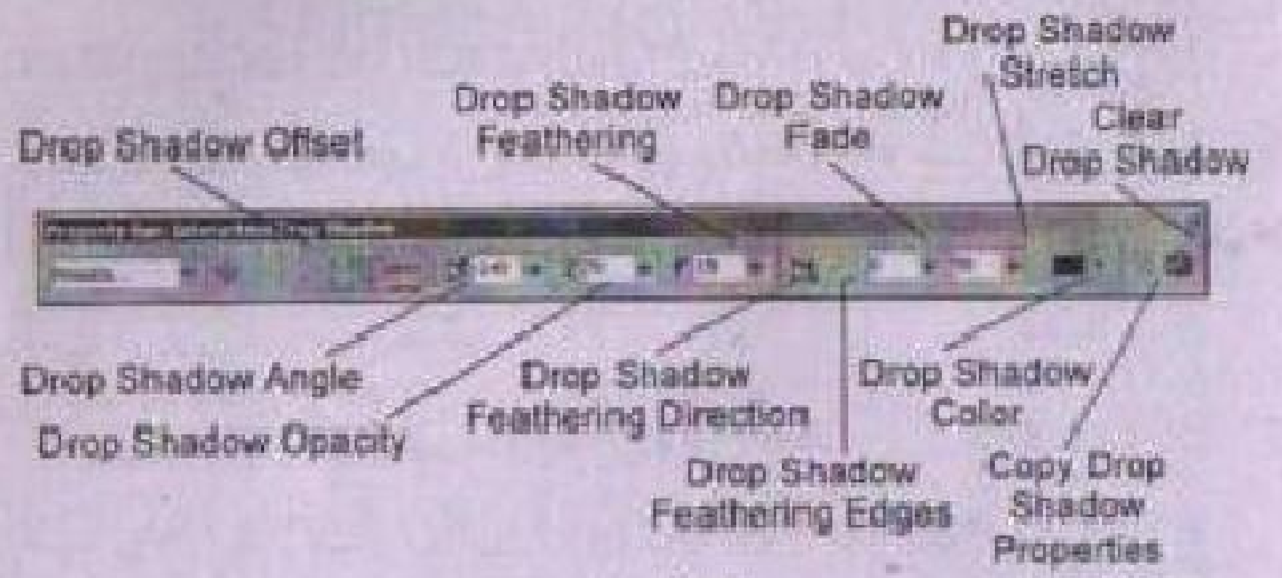
7- اوبجیکٹ پر کچھ لائٹنگ ڈالنے کیلئے Lighting بٹن پر کلک کریں اور لائٹ کا نمبر اور شدت کا انتخاب کریں۔

Interactive Drop Shadow ٹول استعمال کرنا

اوبجیکٹ پر سایہ یا شیڈو (Shadow) ڈالنے سے اس میں گہرائی کا تاثر پیدا ہوتا ہے اور ایسے معلوم ہوتا ہے جیسے اوبجیکٹ سہ سمتی ہو۔ Interactive Drop Shadow ٹول آپ کو اوبجیکٹ پر سایہ ڈالنے کی سہولت فراہم کرتا ہے۔

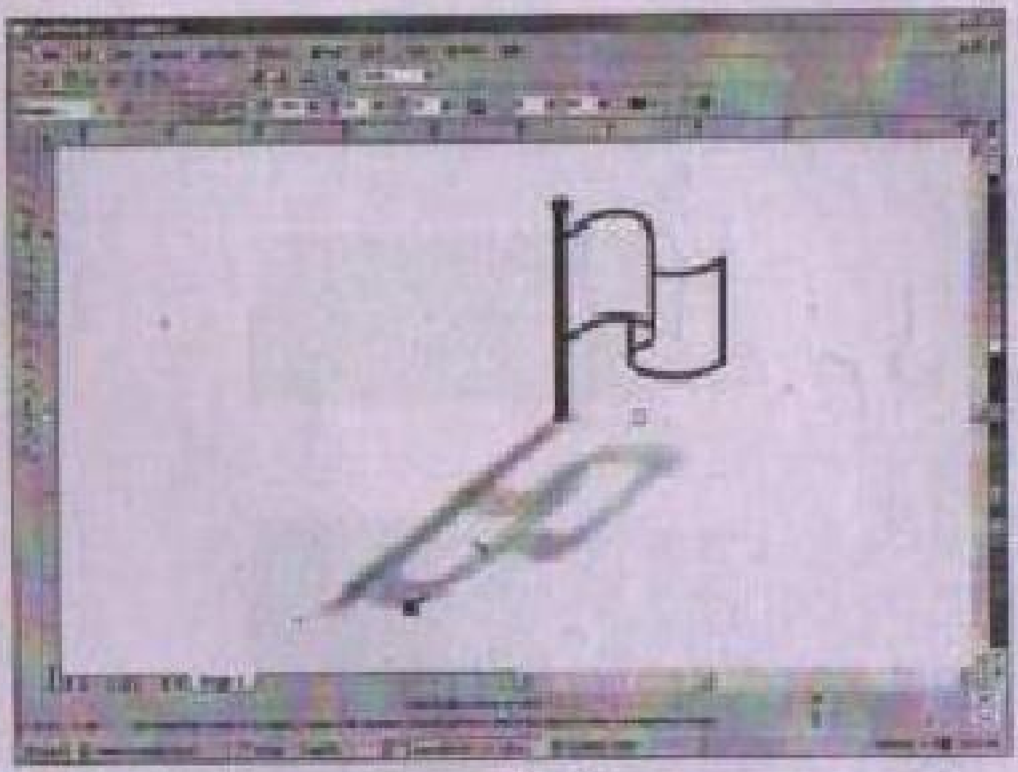
1- اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Interactive فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive Drop Shadow ٹول کا انتخاب کریں۔ شکل نمبر 9.17 میں اس کی پراپرٹی بار دکھائی گئی ہے۔



شکل نمبر 9.17

3- اب اوبجیکٹ پر کلک کریں اور ڈریگ کرتے ہوئے ایک خاص رخ میں ماؤس کو لے جا کر چھوڑ دیں (دیکھیں شکل نمبر 9.18)۔



شکل نمبر 9.18

4- Presets لسٹ سے آپ پہلے سے متعین شدہ کوئی اسٹائل بھی منتخب کر سکتے ہیں۔

5- سایہ کیلئے آپ اپنی پسند کا رنگ بھی منتخب کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے پراپرٹی بار پر Drop Shadow Color کے باکس میں سے کوئی سا رنگ منتخب کریں۔

6- شیڈو کو ایک خاص زاویہ دینے کیلئے Drop Shadow Angle کی سلائیڈر کو آگے یا پیچھے ڈریگ کریں اور شیڈو کو دھندلا یا گہرا کرنے کیلئے Drop Shadow Opacity کی سلائیڈر کو آگے یا پیچھے کریں۔

7- شیڈو کے پھیلاؤ کو بڑھانے یا کم کرنے کیلئے Drop Shadow Feathering کی سلائیڈر کو آگے یا پیچھے کریں۔

8- اگر آپ شیڈو کو ختم کرنا چاہتے ہیں تو Clear Drop Shadow بٹن پر کلک کریں۔

Interactive Transparency ٹول استعمال کرنا

آپ نے دیکھا ہوگا کہ ایک اوبجیکٹ کے پیچھے سے دوسرا اوبجیکٹ نظر آ رہا ہوتا ہے۔ یا پھر ایک اوبجیکٹ بتدریج دوسرے میں مدغم ہو رہا ہوتا ہے۔ یہ سب Transparency ٹول کا کمال ہوتا ہے۔ آیئے اس ٹول کا استعمال سیکھتے ہیں۔

1- کوئی سے دو اوبجیکٹس کو ڈرائنگ ونڈو پر لائیں اور ایک کو دوسرے کے اوپر چڑھا دیں۔

2- اب اس اوبجیکٹ کو منتخب کریں جس پر ٹرانسپیرنسی کا استعمال کرنا چاہتے ہیں۔

3- اب Interactive فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive Transparency ٹول کا انتخاب کریں۔

4- اب اس جگہ پر کلک کریں جہاں پر آپ کم سے کم ٹرانسپیرنسی چاہتے ہیں اور اس مقام کی طرف ڈریگ کریں جہاں آپ زیادہ سے زیادہ ٹرانسپیرنسی چاہتے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 9.19)۔

شکل نمبر 9.19

اس طریقے سے آپ دیکھیں گے کہ اوپر والے اوبجیکٹ سے نیچے والا اوبجیکٹ نظر آ رہا ہوگا۔

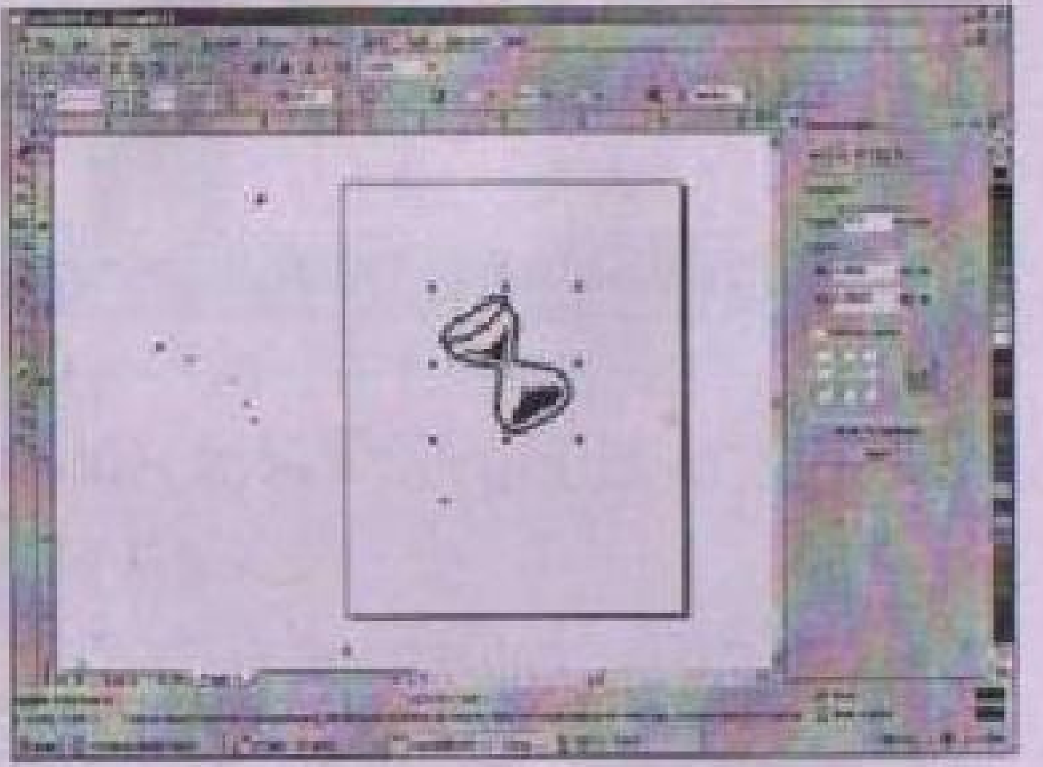
Transformations ڈاکر

آپ Transformations ڈاکر کو استعمال کرتے ہوئے اوبجیکٹ کو گھما سکتے ہیں، ترچھا کر سکتے ہیں، چھوٹا بڑا کر سکتے ہیں، کھینچ سکتے ہیں اور پوزیشن دے سکتے ہیں۔

Transformations ڈاکر کو کھولنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Windows مینو پر کلک کریں، Dockers پر پوائنٹر لائیں، Transformations پر پوائنٹر لائیں اور کھلنے والے سائیڈ مینو سے کوئی ایک آپشن منتخب کریں۔

2- Transformations ڈاکر کھل جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 9.20 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 9.20

اوبجیکٹ کو گھمانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- ڈاکر ونڈو میں Rotate بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 9.20)۔

3- جس پوزیشن کے گرد اوبجیکٹ کو گھمایا جاتا ہے اس کا تعین کرنے کیلئے Relative Center کے نیچے موجود کسی چیک باکس پر کلک کریں۔

4- Angle لسٹ باکس میں وہ زاویہ انٹر کریں جس کے مطابق اوبجیکٹ کو گھمایا جاتا ہے۔

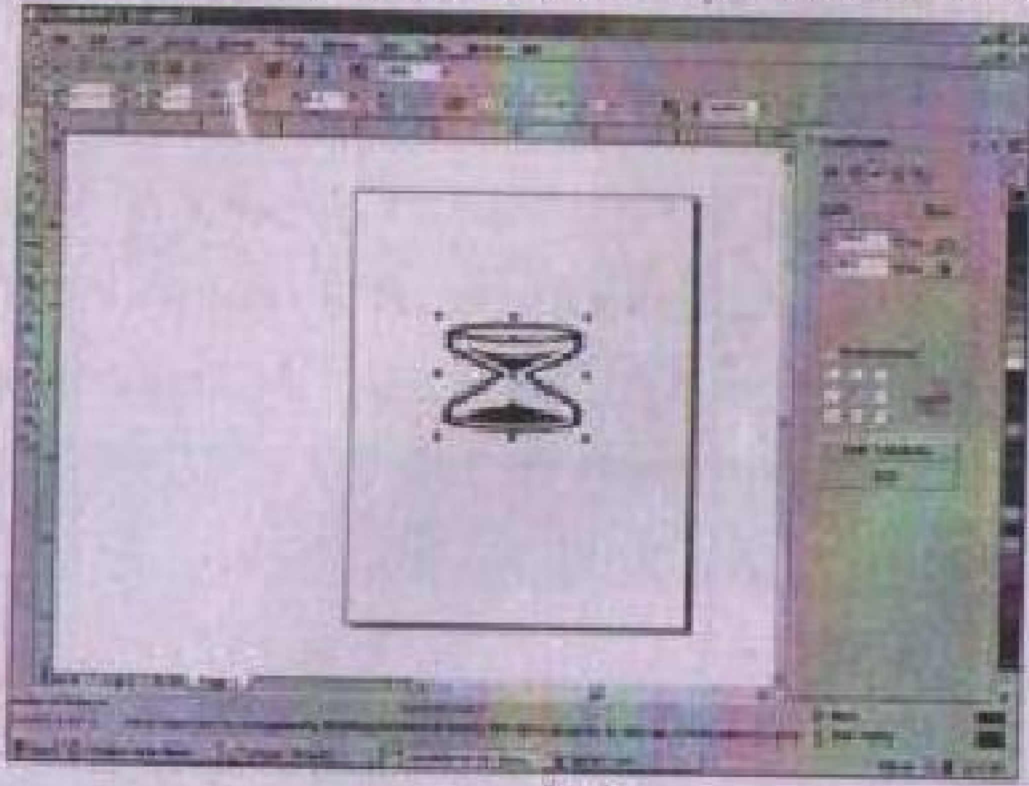
5- H اور V لسٹ باکسز میں بالترتیب افقی اور عمودی کوآرڈینیٹس متعین کریں جن کے گرد اوبجیکٹ کو گھمایا جاتا ہے۔

6- Apply بٹن پر کلک کریں۔

اوبجیکٹ کا سائز تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Scale and Mirror بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 9.21)۔



شکل نمبر 9.21

3- H اور V لسٹ باکسز میں فیصد کا تعین کریں جس کے مطابق آپ اوبجیکٹ کو افقاً اور عموداً بڑا یا چھوٹا کرنا چاہتے ہیں۔

4- اوبجیکٹ کو افقی طور پر الٹانے کیلئے Horizontal Mirror بٹن پر کلک کریں۔

5- اوبجیکٹ کو عمودی طور پر الٹانے کیلئے Vertical Mirror بٹن پر کلک کریں۔

6- Apply بٹن پر کلک کریں۔

اوبجیکٹ کو کھینچنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Size بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 9.22)۔

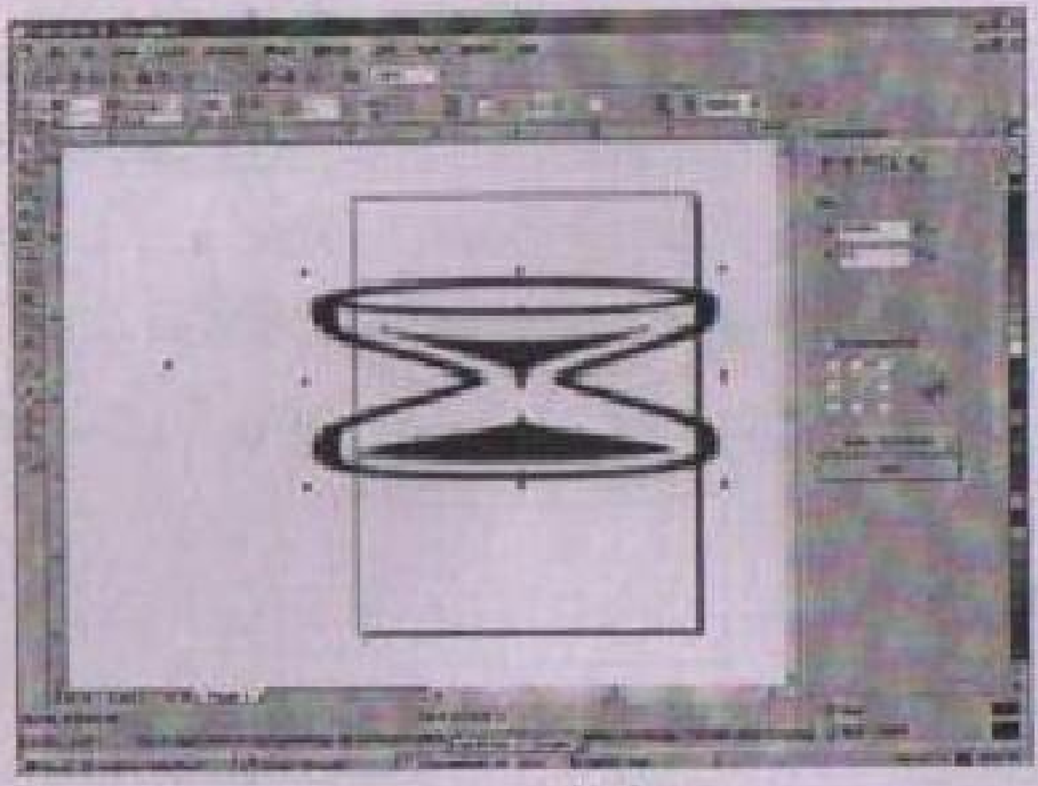
3- اوبجیکٹ کو افقاً اور عموداً علیحدہ علیحدہ مقدار سے کھینچنے کیلئے Non-proportional چیک باکس کو منتخب کریں۔

4- H اور V باکسز میں بالترتیب اوبجیکٹ کی نئی چوڑائی اور اونچائی انٹر کریں۔

5- Apply بٹن پر کلک کریں۔

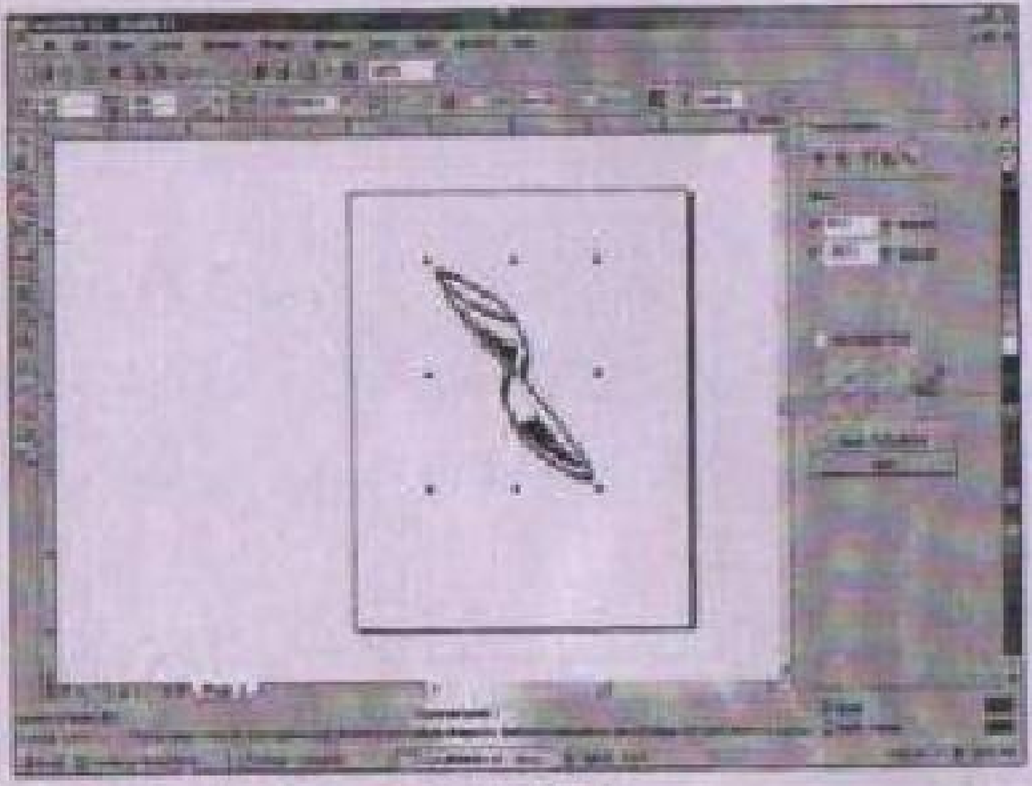
اوبجیکٹ کو ترچھا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔



شکل نمبر 9.22

2- Skew بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 9.23)۔



شکل نمبر 9.23

3- اوبجیکٹ کو ترچھا کرنے کیلئے H اور V لسٹ باکسز میں بالترتیب افقی اور عمودی مقداریں انٹر کریں۔

4- Apply بٹن پر کلک کریں۔

اوبجیکٹ کو نئی جگہ پر پوزیشن دینے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Positions بٹن پر کلک کریں۔

3- Relative position چیک باکس کو غیر منتخب کریں۔

4- H اور V باکسز میں بالترتیب اوبجیکٹ کی افقی اور عمودی پوزیشن متعین کریں۔

5- Apply بٹن پر کلک کریں۔

6- ڈائرکٹ وِنڈو کو بند کرنے کیلئے وِنڈو کے Close بٹن پر کلک کریں۔ جب آپ Pick ٹول کے ساتھ کسی اوبجیکٹ کو منتخب کرتے ہیں تو Transformations ڈاکر کے آپشنز پراپرٹی بار پر ظاہر ہو جاتے ہیں۔ آپ اس پراپرٹی بار کے ذریعے اوبجیکٹ پر یہ تمام تبدیلیاں کر سکتے ہیں۔

باب نمبر 10

امیجز کے ساتھ کام

تعارف

پچھلے تمام ابواب میں آپ نے کورل ڈرا 12 میں کی جانے والی ڈرائنگ کے حوالے سے ٹولز کا استعمال سیکھا ہے۔ کورل ڈرا 12 یہ خصوصیت بھی رکھتا ہے کہ آپ اپنی ڈرائنگ میں باہر سے تصویریں امپورٹ کر کے سجا سکتے ہیں۔ کورل ڈرا 12 بٹ میپ امیج کو بڑی خوبصورتی سے استعمال کرتا ہے۔ اس کے علاوہ کورل فوٹو پینٹ کا پروگرام بھی موجود ہوتا ہے جو کہ بٹ میپ امیجز بنانے اور ان کے اندر تبدیلیاں کرنے کا بہترین پروگرام ہے۔ اس باب کے اندر آپ امیج کو امپورٹ کرنا اور کورل ڈرا کے اندر بنائی گئی فائل کو ایکسپورٹ کرنا سیکھیں گے۔

امیج کی فارمیٹس

یہاں پر ہم آپ کو بتاتے چلیں کہ ہر فائل ایک خاص فارمیٹ میں بنائی جاتی ہے۔ کورل ڈرا کی فائل CDR فارمیٹ میں بنتی ہے۔ اسی طرح امیجز بھی کسی خاص فارمیٹ میں ہوتی ہیں۔ آپ نے امیج فائلز کے ساتھ GIF' JPG' TIFF' EPS وغیرہ فارمیٹس کے نام دیکھے ہوں گے۔ ان فارمیٹس سے فائلز کو پہچانا جاتا ہے۔

اب اگر آپ کوئی ایسی فائل کورل ڈرا 12 کے اندر اپنی ڈرائنگ میں شامل کرنا چاہتے ہیں جو کہ کورل ڈرا کے علاوہ کسی اور فارمیٹ میں بنی ہے تو اس فائل کو امپورٹ کرنا ضروری ہے۔ اسی طرح اگر آپ چاہتے ہیں کہ کورل ڈرا کے اندر بنائی ہوئی آپ کی ڈرائنگ CDR کے علاوہ کسی اور فارمیٹ میں محفوظ ہو تو اس کیلئے اسے ایکسپورٹ کرنا ضروری ہے۔

امیجز کو امپورٹ کرنا

اپنی ڈرائنگ میں امیج کو شامل کرنے کا ایک آسان طریقہ اسے امپورٹ کرنا ہے۔ کورل ڈرا کے اندر امپورٹ کرنے کے بعد ہی آپ اس قابل ہو سکے کہ اس کے اندر تبدیلی کا عمل بروئے کار لا سکیں۔ جب ایک امیج امپورٹ ہو کر کورل ڈرا میں آجاتی ہے تو وہ ایک ویکٹر گرافک ہی بن جاتی ہے۔ امیج کو امپورٹ کرنے کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں۔

1- File مینو پر کلک کریں اور Import کا انتخاب کریں۔

2- Import ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ Look in باکس پر کلک کریں اور اپنی مطلوبہ ڈائریکٹری منتخب کریں اور اس میں سے کسی امیج کو منتخب کریں جیسا کہ شکل نمبر 10.1 میں نظر آ رہا ہے۔

شکل نمبر 10.1

3- Preview چیک باکس کو منتخب کریں۔ اب آپ ہر امیج کا پری ویو دیکھ سکیں گے۔

4- OK بٹن پر کلک کریں۔

5- ڈرائنگ ونڈو پر اپنی مطلوبہ جگہ پر کلک کریں جس سے وہ امیج ظاہر ہو جائے گی۔

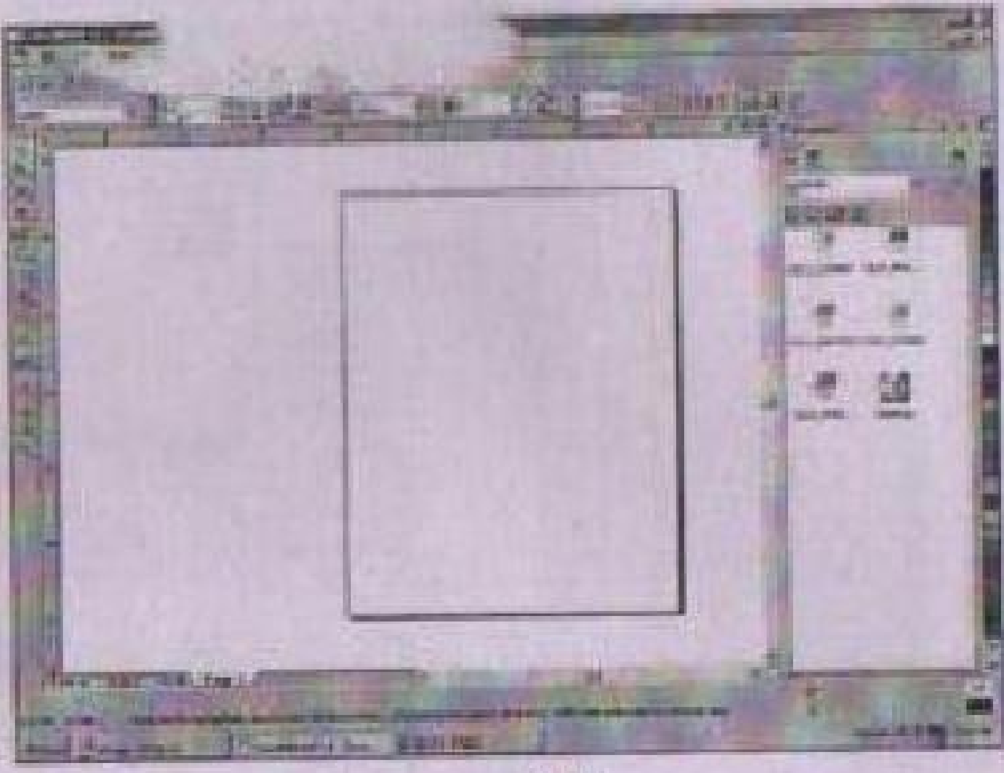
سکریپ بک کو استعمال کرنا

کورل ڈرا ایک سکریپ بک فراہم کرتا ہے جو بنی بنائی امیجز پر مشتمل ہوتی ہے۔ یہ ڈاکر ونڈو کی شکل میں دستیاب ہوتی ہے۔

نوٹ: سکریپ بک آپ کو اپنے پسندیدہ عناصر کو منظم کرنے اور بعد ازاں ان تک رسائی حاصل کرنے میں مدد فراہم کرتی ہے۔ جن امیجز کے بارے میں آپ کا خیال ہے کہ زیادہ استعمال کی جائیں گی انہیں آپ سکریپ بک میں محفوظ کر سکتے ہیں۔

1- Tools مینو پر کلک کریں اور کرسر کو Scrapbook پر لائیں اور Browse کا انتخاب کریں۔

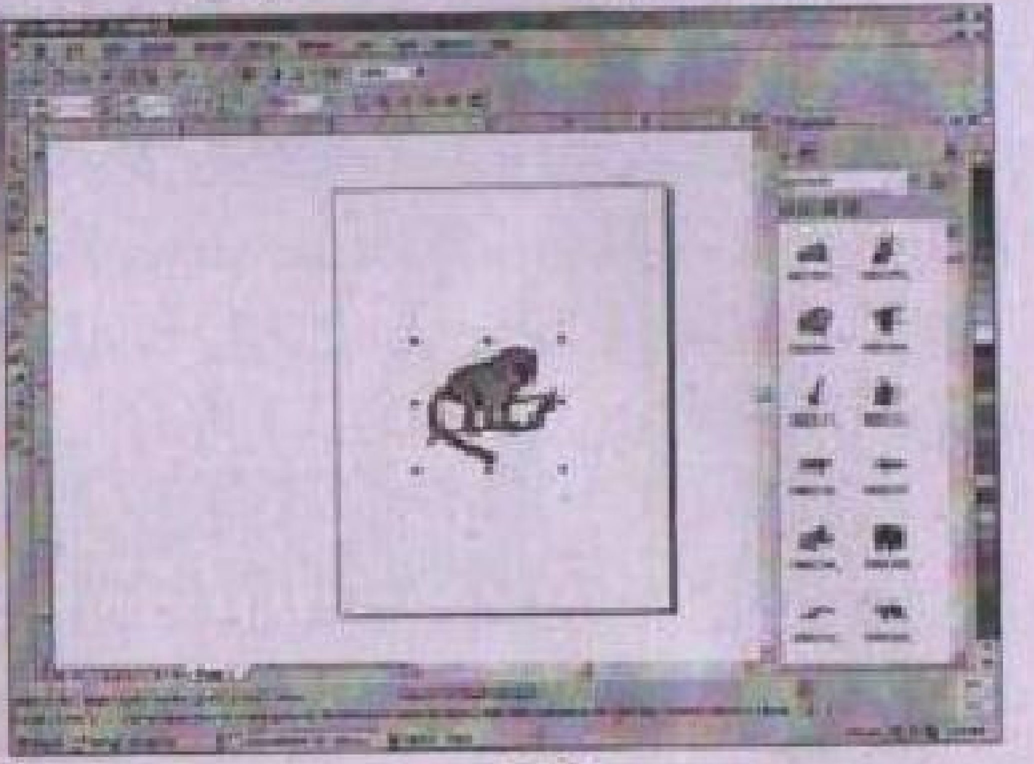
2- Scrapbook ڈاکر ونڈو ظاہر ہو جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 10.2 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 10.2

3- جس ڈائریکٹری میں آپ کی امیجز موجود ہیں اس کے آئیکان پر ڈبل کلک کریں۔ دوسری صورت میں Go to a different folder ڈراپ ڈاؤن مینو سے فولڈر منتخب کریں۔

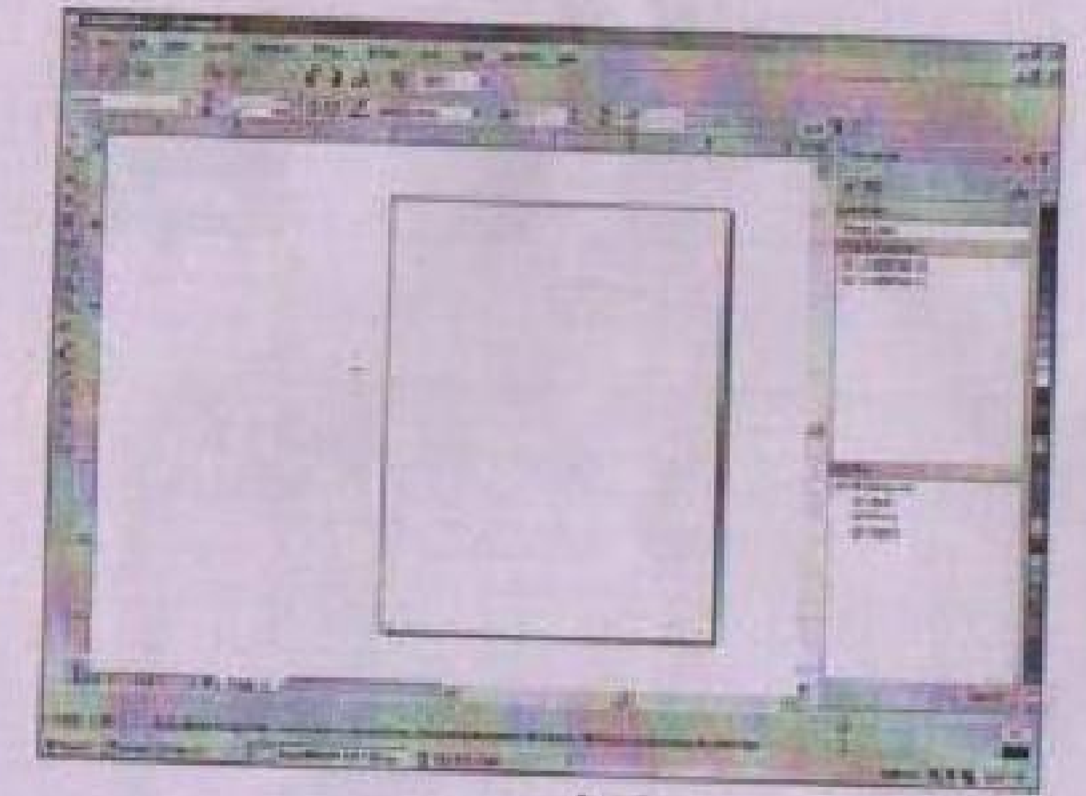
4- جب آپ اپنی امیج تلاش کر لیں تو ڈریگ کر کے اسے ڈرائنگ ونڈو پر لائیں (دیکھیں شکل نمبر 10.3)۔ جب آپ کام کر رہے ہوں تو اس ڈاکر کو کھلا رہنے دیں۔



شکل نمبر 10.3

5- اگر آپ کے پاس انٹرنیٹ کی سہولت ہے تو آپ انٹرنیٹ سے بھی امیج حاصل سکتے ہیں۔ اس کیلئے Content on Web بٹن پر کلک کریں۔

6- کسی لفظ کی بنیاد پر کوئی ڈرائنگ تلاش کرنے Search بٹن پر کلک کریں۔ Search for ٹیکسٹ باکس میں وہ لفظ یا الفاظ ٹائپ کریں (دیکھیں شکل نمبر 10.4)۔



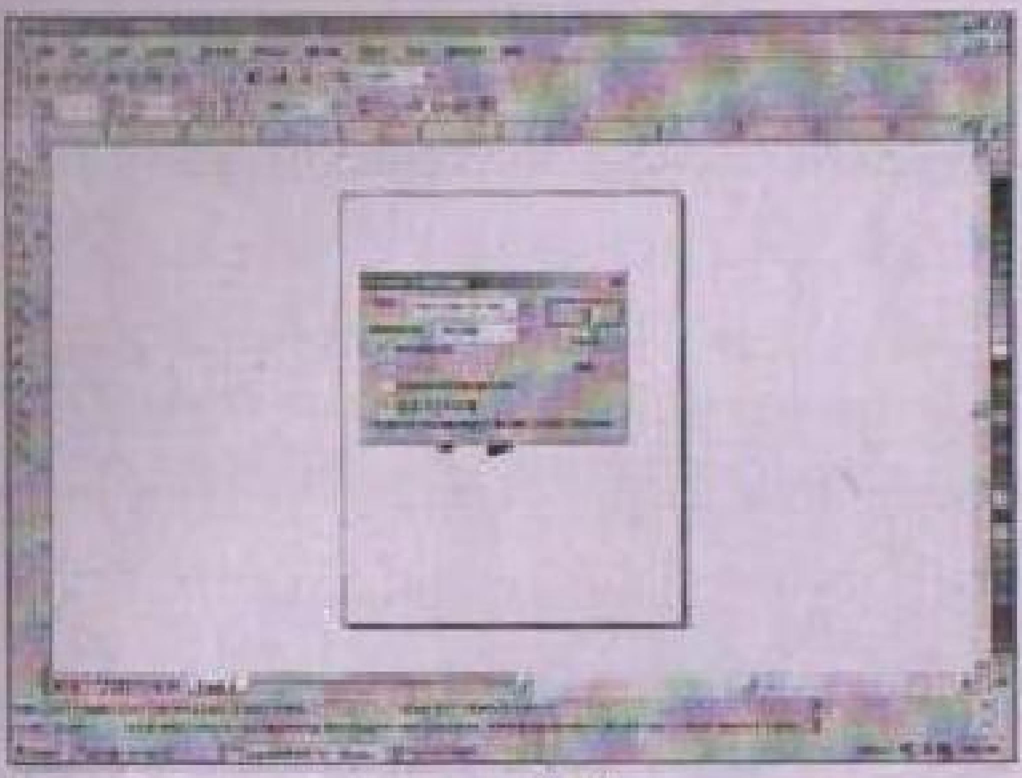
شکل نمبر 10.4

بٹ میپ امیجز

بٹ میپ امیج وہ امیج ہوتی ہے جو چھوٹے چھوٹے نقاط جنہیں پکسلز (Pixels) کہتے ہیں سے بنی ہوتی ہیں۔ ویکٹر گرافکس کی طرح یہ لائنوں وغیرہ پر مشتمل نہیں ہوتی۔ ان امیجز کی دو اہم پراپرٹیز ہوتی ہیں ایک ریزولوشن اور دوسری رنگوں کی تعداد۔ ریزولوشن کا dpi یعنی dots per inch کے حساب سے خیال رکھا جاتا ہے۔ ریزولوشن کا خیال رکھنا اس لئے بہت ضروری ہے کہ کمپیوٹر کی سکرین کیلئے تو 72dpi بہترین ہوتا ہے لیکن اگر آپ اپنی فائل کو پرنٹنگ کیلئے استعمال کرنا چاہتے ہیں تو اس کیلئے 300dpi سے لے کر 600dpi تک کی ریزولوشن کا ہونا ضروری ہوتا ہے۔ بٹ میپ امیجز کو بھی دوسری فارمیٹس کی طرح آسانی سے امپورٹ کیا جاسکتا ہے۔

اسی طرح آپ اپنی کسی بھی ڈرائنگ کو بٹ میپ میں تبدیل کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں۔

1- اس اوبجیکٹ یا امیج کو منتخب کریں جسے آپ بٹ میپ میں تبدیل کرنا چاہتے ہیں۔
2- Bitmape مینو پر کلک کریں اور Convert to Bitmap کمانڈ کا انتخاب کریں۔
3- Convert to Bitmap ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوجائے گا (دیکھیں شکل نمبر 10.5)۔
4- Color باکس میں سے کلر موڈ کا انتخاب کریں۔
5- Resolution باکس میں ریزولوشن مقرر کریں۔
6- کناروں کو ہموار بنانے کیلئے Anti aliasing چیک باکس کو منتخب کریں۔
7- اگر آپ چاہتے ہیں کہ بٹ میپ کی بیک گراؤنڈ ظاہر نہ ہو تو Transparent Background چیک باکس منتخب کریں۔



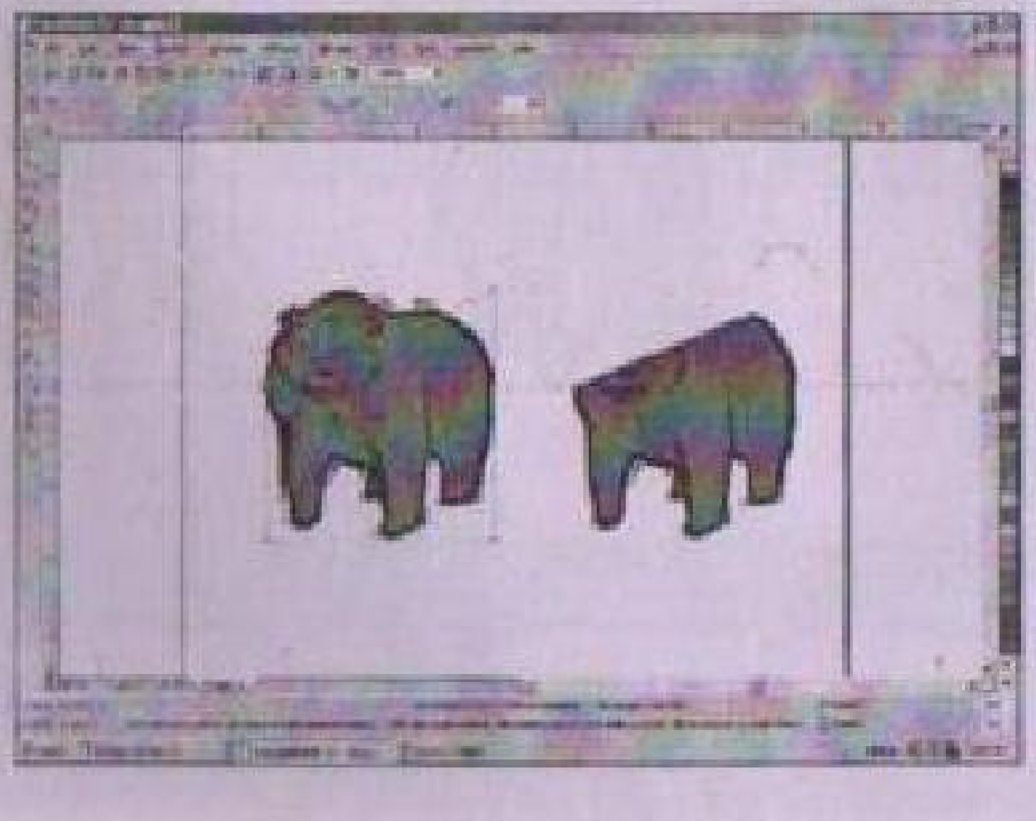
شکل نمبر 10.5

8- آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔

بٹ میپس کو کاٹنا

اگر آپ بٹ میپ کے کسی حصہ کو کاٹنا چاہتے ہیں تو کورل ڈرا 12 میں ایسا کرنا ممکن ہے۔ اس کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں۔

1- امیج کو منتخب کریں۔
2- Shape فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Shape کا انتخاب کریں جس سے امیج کے اردگرد نوڈز ظاہر ہوجائیں گی۔ ڈبل کلک کرنے سے آپ امیج کے اردگرد مزید نوڈز بھی بنا سکتے ہیں۔
3- اب نوڈ کو ڈریگ کرکے اس حصے تک لے جائیں جہاں تک آپ اسے کاٹنا چاہتے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 10.6)۔



شکل نمبر 10.6

4- اب اگر آپ پیچھے کو واپس ڈریگ کریں گے تو پوری امیج واپس آ جائے گی۔ اگر آپ کٹے حصے کو مکمل طور پر ختم کرنا چاہتے ہیں تو Bitmaps مینو پر کلک کریں اور Crop Bitmpa کمانڈ چنیں۔

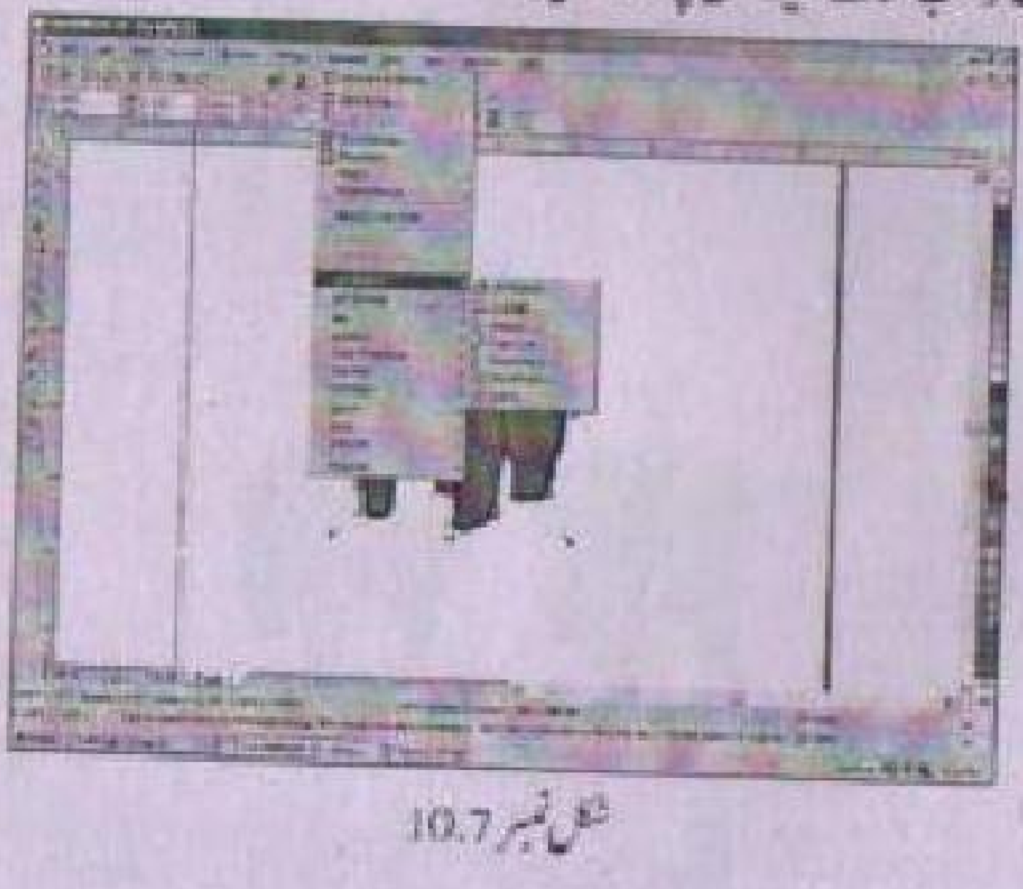
بٹ میپ کیلئے خصوصی افیکٹس

کورل ڈرا 12 میں بٹ میپ امیجز کیلئے کچھ خصوصی افیکٹس دیئے گئے ہیں جن کے استعمال سے امیجز کو مختلف سٹائل دیئے جا سکتے ہیں۔ آپ محسوس کریں گے کہ ان افیکٹس کے استعمال سے امیجز ایسی شکل اختیار کر لیتی ہیں جیسے انہیں ہاتھ سے بنایا گیا ہو۔ یہ افیکٹس Bitmaps مینو میں پائے جاتے ہیں۔ یوں تو کورل ڈرا میں ایک موضوع کے تحت کئی قسم کے افیکٹس موجود ہوتے ہیں۔ لیکن طوالت سے بچنے کیلئے ہم ان میں سے صرف ایک ایک کا استعمال کر کے دکھائیں گے۔ چونکہ ان تمام کا استعمال ایک جیسا ہی ہے اس لئے آپ باقی افیکٹس کو خود ہی تجربات کر کے سیکھ سکتے ہیں۔ ذیل میں ان کو علیحدہ علیحدہ بیان کیا گیا ہے۔

3D افیکٹس کو اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

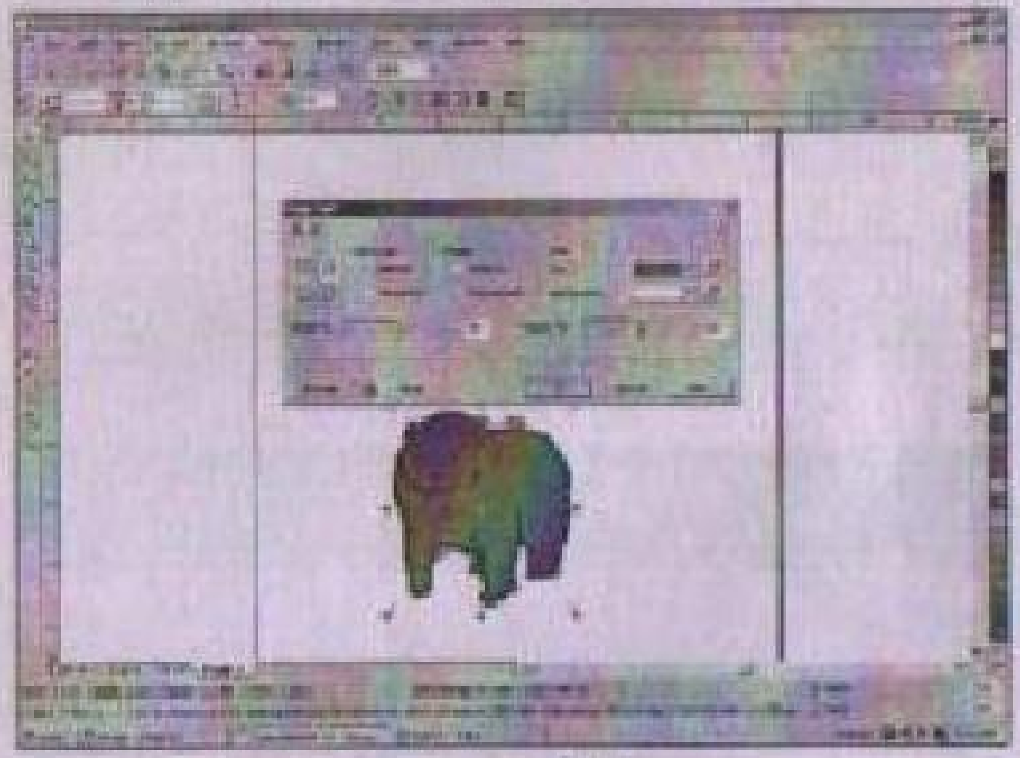
1- امیج کو منتخب کریں۔

2- Bitmaps مینو پر کلک کریں' کرسر کو 3D Effects پر لائیں جس سے آپ کے 3D افیکٹس کی ایک فہرست کھل جائے گی (دیکھیں شکل نمبر 10.7)۔ ان میں سے کسی کو بھی امیج پر لگایا جا سکتا ہے۔ یہاں پر ہم Page Curl افیکٹ کا طریقہ استعمال بتائیں گے۔ اس افیکٹ کو منتخب کرنے کیلئے اس پر کلک کریں۔



شکل نمبر 10.7

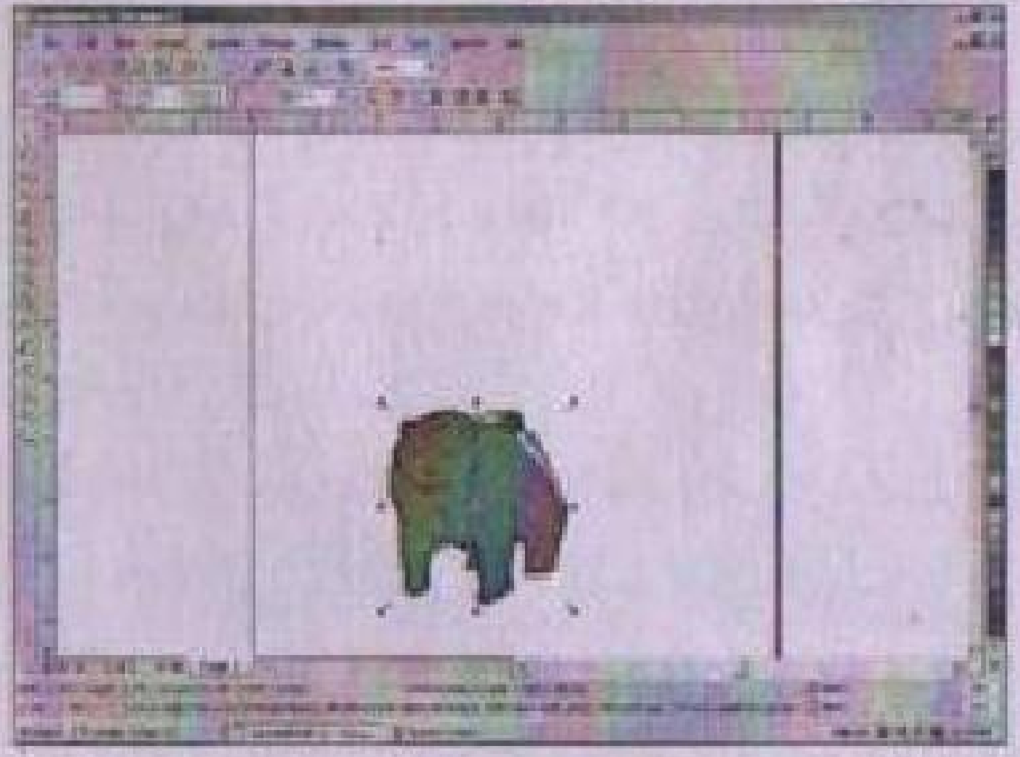
3- Page Curl ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 10.8 میں نظر آ رہا ہے۔ عموماً تمام افیکٹس کے ڈائیلاگ باکسز میں ایک بات مشترک ہوگی کہ ہر ڈائیلاگ باکس کے بائیں جانب دو نشان ہونگے ایک چھوٹے سے چوکور باکس کا اور اس کے ساتھ ہی دوسرا دو باکسز والا۔ ان پر کلک کرنے سے ان کے Preview باکسز ظاہر ہو جاتے ہیں۔



شکل نمبر 10.8

4- Page Curl افیکٹ امیج کے کنارے کو ایک خاص رخ میں موڑ دیتا ہے۔ ڈائیلاگ باکس میں امیج کے جس کنارے کو موڑنا چاہتے ہیں اس پر کلک کر دیں۔ افقی یا عمودی سمت کیلئے Direction کے ایریا میں کسی آپشن کا انتخاب کریں۔ بیک گراؤنڈ کا رنگ منتخب کریں۔

5- اس طرح اپنی پسند کی سیٹنگ کرنے کے بعد پری ویو دیکھنے کیلئے Preview بٹن پر کلک کریں اور آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔ آپ دیکھیں گے کہ امیج کا کنارہ مطلوبہ مقام سے مڑ چکا ہو گا جیسا کہ شکل نمبر 10.9 میں دکھایا گیا ہے۔



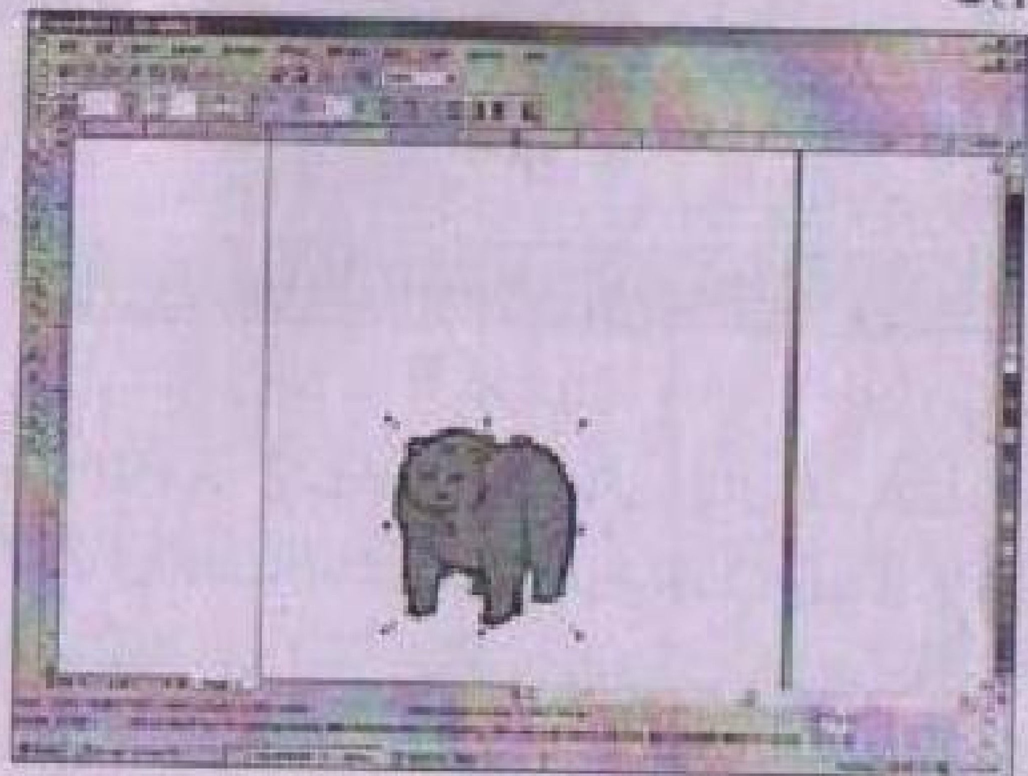
شکل نمبر 10.9

آرٹ سٹروکس اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- امیج کو منتخب کریں۔

2- Bitmaps مینو پر کلک کریں' کرسر کو Art Strokes پر لائیں جس سے آپ کے Art Strokes کے افیکٹس کی ایک فہرست کھل جائے گی۔ یہ افیکٹس آپ کی امیج کو ایسا بنا دیتے ہیں جیسے کہ وہ ہاتھ سے بنی ہوئی ہو۔ یہاں پر ہم Water Color افیکٹ کا طریقہ استعمال بتائیں گے۔ اس افیکٹ کو منتخب کرنے کیلئے کرسر کو اس پر لا کر کلک کریں۔

3- Water Color ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ سیٹنگ کرنے کے بعد پری ویو دیکھنے کیلئے Preview بٹن پر کلک کریں اور آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 10.10)۔



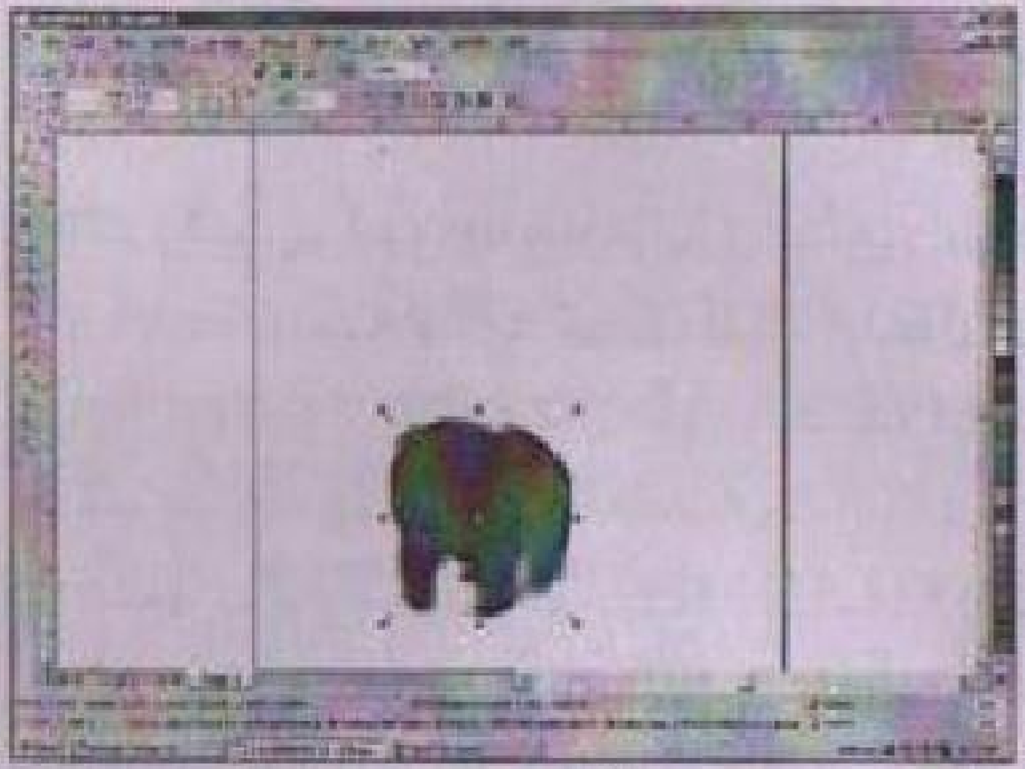
شکل نمبر 10.10

Blur افیکٹ اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- امیج کو منتخب کریں۔

2- Bitmaps مینو پر کلک کریں' کرسر کو Blur پر لائیں جس سے آپ کے سامنے Blur کے افیکٹس کی ایک فہرست کھل جائے گی۔ Blur افیکٹس سے امیج پر مختلف انداز میں دھندلا پن ظاہر کیا جا سکتا ہے۔ یہاں پر ہم Radial Blur کا طریقہ استعمال بتائیں گے۔ اسے منتخب کرنے کیلئے کرسر کو اس پر لا کر کلک کردیں۔

3- Radial Blur ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ افیکٹ کی مقدار سیٹ کرنے کے بعد پری ویو دیکھنے کیلئے Preview بٹن پر کلک کریں اور آخر میں OK بٹن پر کلک کردیں (دیکھیں شکل نمبر 10.11)۔



شکل نمبر 10.11

رنگ میں تبدیلی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- امیج کو منتخب کریں۔

2- Bitmaps مینو پر کلک کریں' کرسر کو Color Transform پر لائیں جس سے آپ کے سامنے Color Transform افیکٹس کی ایک فہرست کھل جائے گی۔ یہاں پر ہم Psychedelic کا طریقہ استعمال بتائیں گے۔ اسے منتخب کرنے کیلئے کرسر کو اس پر لا کر کلک کردیں۔

3- Psychedelic ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ اس کا لیول سیٹ کرنے کے بعد پری ویو دیکھنے کیلئے Preview بٹن پر کلک کریں اور آخر میں OK بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 10.12)۔

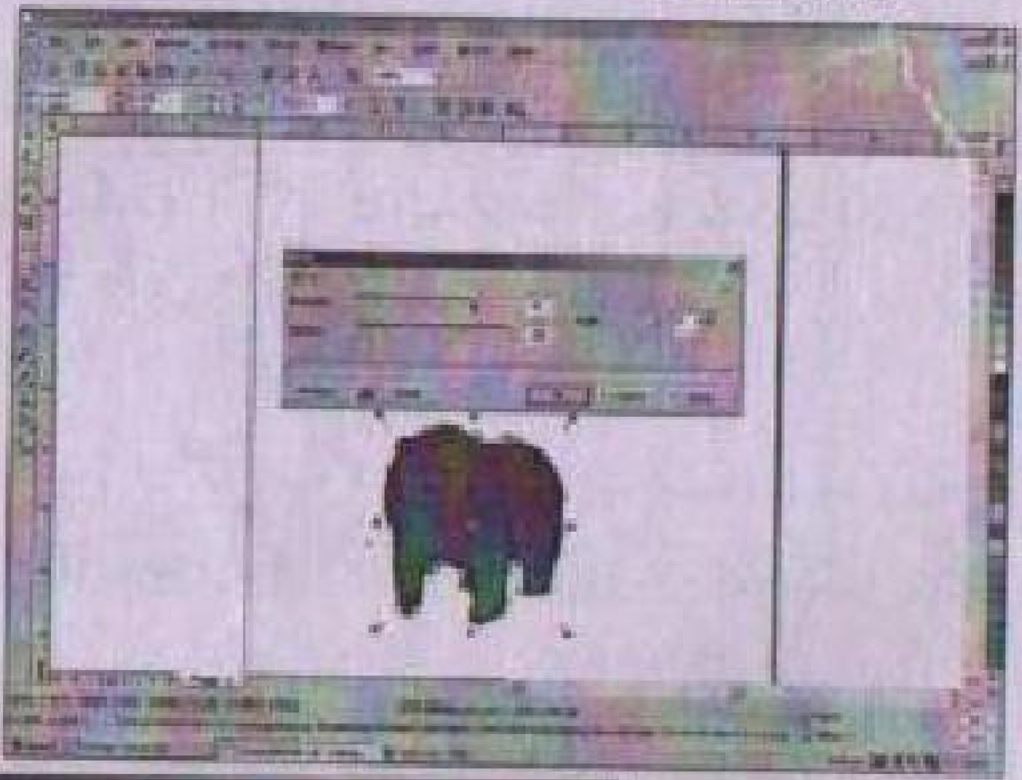
شکل نمبر 10.12

امیجز کو ڈسٹارٹ (Distort) کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

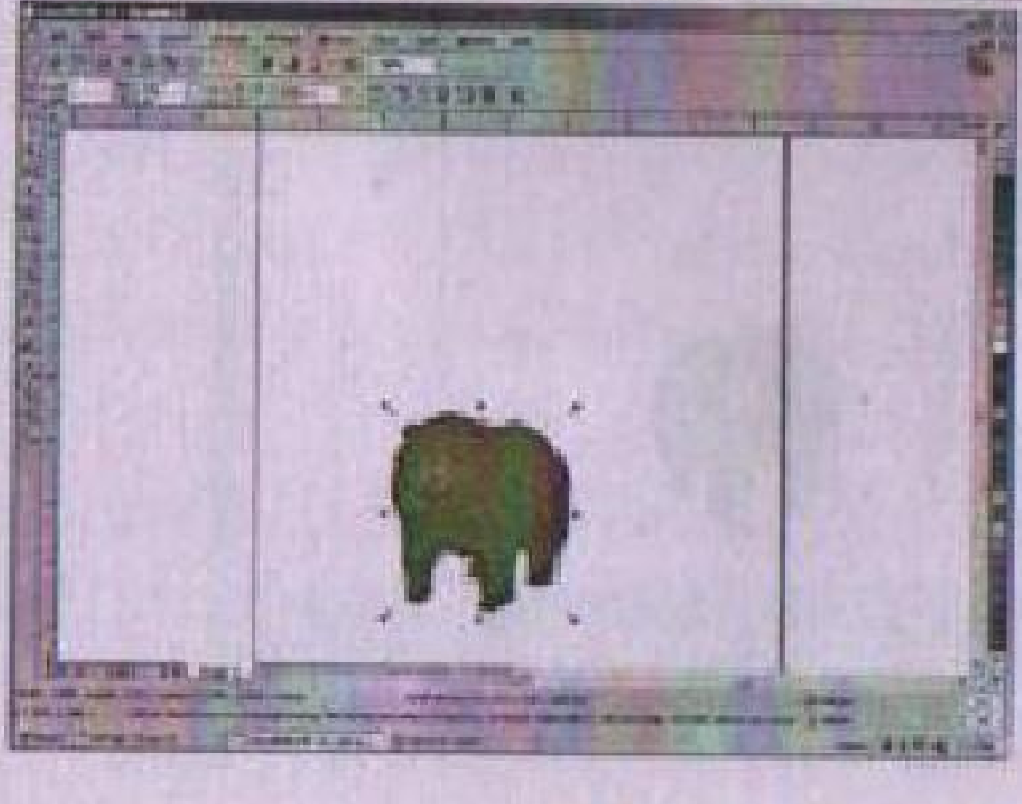
1- امیج کو منتخب کریں۔

2- Bitmaps مینو پر کلک کریں' کرسر کو Distort پر لائیں جس سے آپ کے سامنے Distort کے ایفیکٹس ظاہر ہو جائیں گے جو کہ حقیقت میں امیج کو توڑ پھوڑ کر اسے نئی شکل دے دیتے ہیں۔ یہاں پر ہم Wind کا طریقہ استعمال بتائیں گے جس سے لگے گا کہ امیج پر ہوا کا گزر ہو رہا ہے۔ اسے منتخب کرنے کیلئے کرسر کو اس پر لا کر کلک کر دیں۔

3- Wind ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 10.13)۔ ہوا کا زاویہ سیٹ کرنے کیلئے Angle باکس میں مطلوبہ مقدار درج کریں۔ اسی طرح ہوا کی قوت اور شدت کا تعین کرنے کیلئے بالترتیب Strenth اور Opacity کے سامنے مقداریں درج کرنے کے بعد پری ویو دیکھنے کیلئے Preview بٹن پر کلک کریں اور آخر میں OK بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 10.14)۔



شکل نمبر 10.13

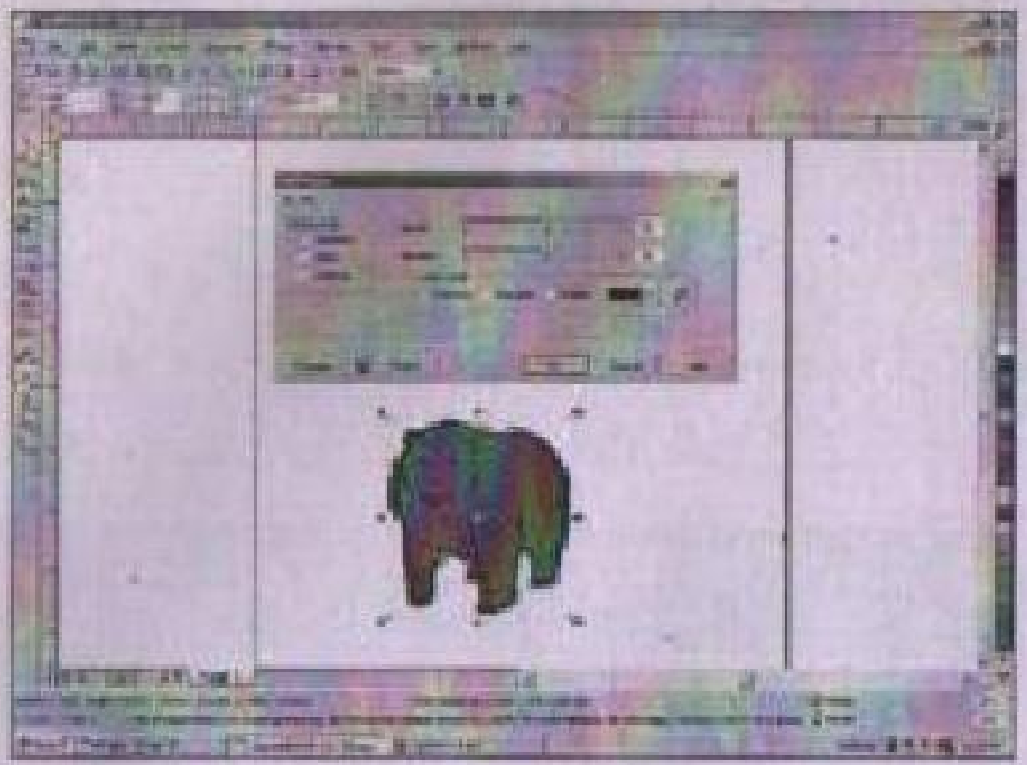


شکل نمبر 10.14

Noise ایفیکٹ اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- امیج کو منتخب کریں۔

2- Bitmaps مینو پر کلک کریں' Noise پر کرسر لائیں اور Add Noise منتخب کریں۔ Add Noise ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 10.15)۔



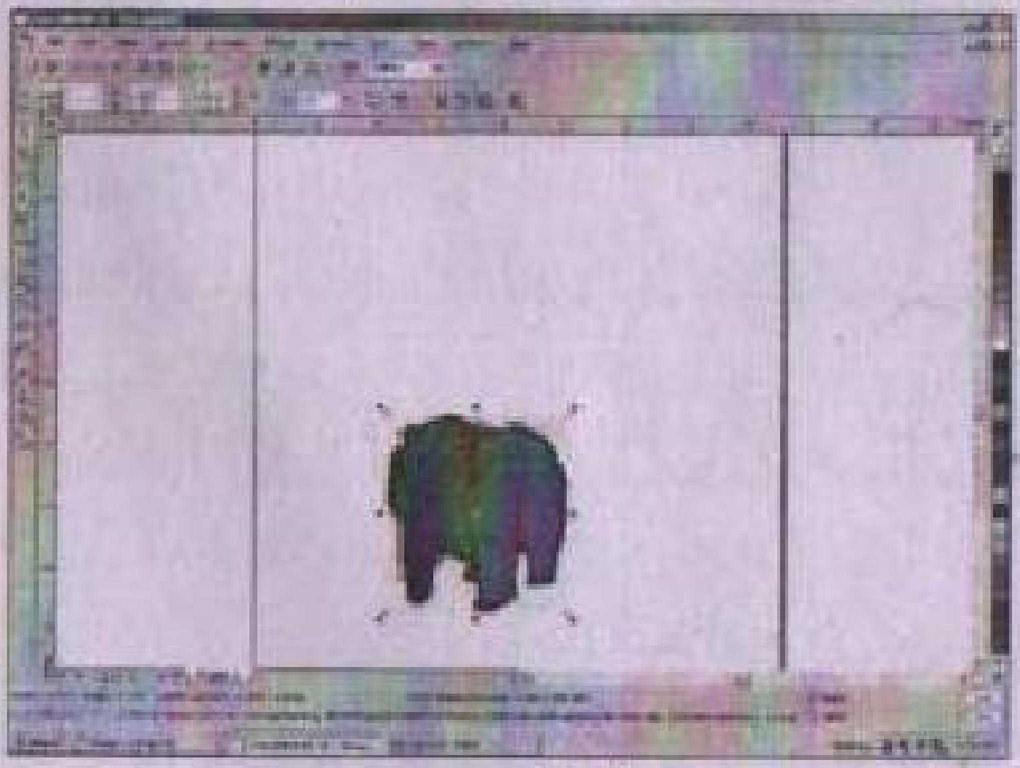
شکل نمبر 10.15

3- Noise Type باکس میں ایفیکٹ کی قسم کا تعین کریں۔

4- Level اور Density سلائیڈرز کو ڈریگ کرتے ہوئے ان کی سیٹنگ کریں۔

5- OK بٹن پر کلک کریں۔

6- Color mode ایریا سے کوئی رنگ منتخب کریں (دیکھیں شکل نمبر 10.16)۔



شکل نمبر 10.16

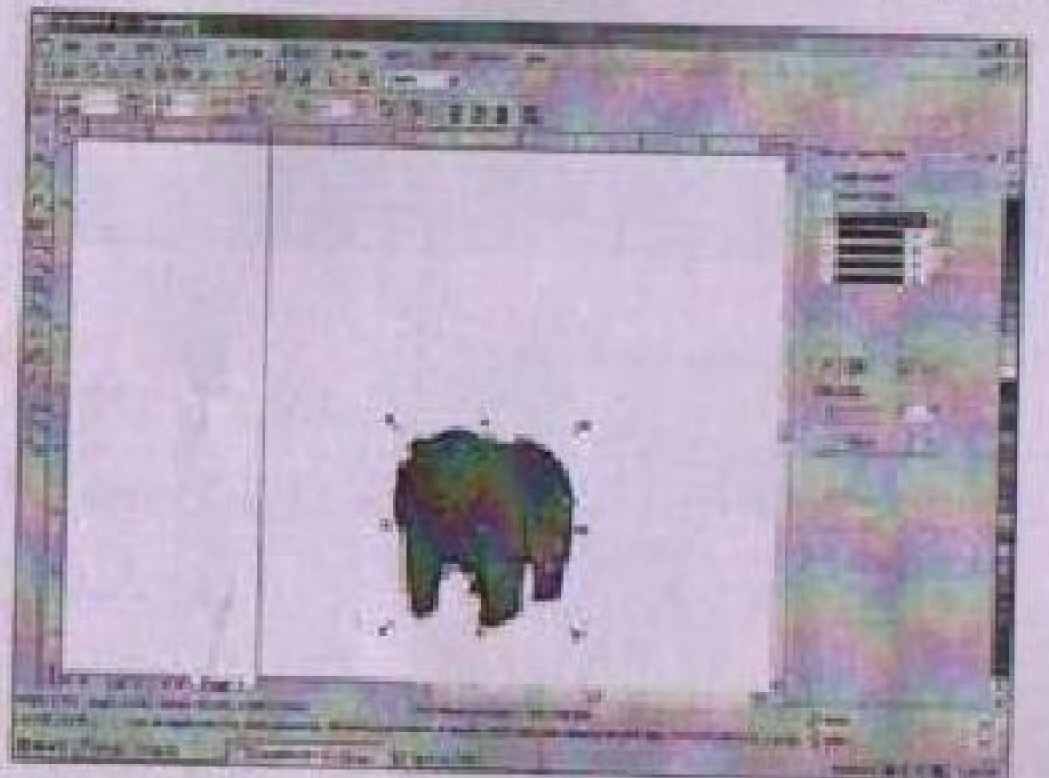
یہاں پر بٹ میپ امیجز کیلئے دستیاب ہر ایک ایفیکٹ پر بحث کرنا ممکن نہیں ہے۔ بقیہ ایفیکٹس کے ساتھ اپنے طور پر تجربات کریں۔

کلر ماسکنگ (Masking)

کلر ماسکنگ کے عمل سے امیج میں سے کسی خاص رنگ کے پکسلز کو غائب کیا جاسکتا ہے۔ اس عمل کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں۔

1- امیج کو منتخب کرلیں۔

2- Windows مینو پر کلک کریں' کرسر کو Dockers پر لائیں اور Bitmap Color Mask کمانڈ کا انتخاب کریں جس سے Bitmap Color Mask کی ڈاکر ونڈو کمپیوٹر کی سکرین پر ظاہر ہو جائے گی' جیسا کہ شکل نمبر 10.17 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 10.17

3- Hide Color ریڈیو بٹن پر کلک کریں۔

4- Tolerance آپشن سے آپ یہ طے کر سکتے ہیں کہ کس حد تک بالکل درست رنگ کے پکسلز ختم کئے جائیں۔

5- اب Eyedropper آئیکان پر کلک کریں اور امیج میں اپنے مطلوبہ رنگ پر کلک کریں۔ آپ دیکھیں گے کہ ڈاکر ونڈو پر وہ رنگ اوپر والی بار میں ظاہر ہو جائے گا۔

6- اگر آپ ان پکسلز کو ختم کرنا چاہتے ہیں تو Apply بٹن پر کلک کریں۔ لیکن Apply بٹن پر کلک کرنے سے پہلے ان رنگوں کے باکسز کو غیر منتخب کردیں جنہیں آپ ختم نہیں کرنا چاہتے۔

7- پہلے والی سیٹنگ دوبارہ لانے کیلئے Remove Mask بٹن پر کلک کریں۔

امیجز کو چھوٹا/بڑا کرنا' گھمانا اور ترچھا کرنا

امیج کو بھی عام اوبجیکٹ کی طرح چھوٹا/بڑا کیا' ترچھا کیا یا گھمایا جاسکتا ہے۔ اس کا طریقہ استعمال آپ باب نمبر4 میں سیکھ چکے ہیں۔

امیجز کو ایکسپورٹ کرنا

کورل ڈرا12 کے اندر آپ جو بھی ڈرائنگ بناتے ہیں وہ CDR فارمیٹ میں محفوظ ہوتی ہے۔ لیکن اگر آپ کو وہی ڈرائنگ ویب پیج کیلئے چاہیے تو آپ کو GIF یا پھر JPG فارمیٹ میں وہ ڈرائنگ ملنا ضروری ہے۔ کورل ڈرا12 یہ خصوصیت رکھتا ہے کہ اس کے اندر بننے والی ہر ڈرائنگ کو ان فارمیٹس میں محفوظ کیا جاسکتا ہے۔ ایسا کرنے کیلئے ان ڈرائنگز کو ایکسپورٹ کرنا ضروری ہوتا ہے۔ ان فارمیٹس کے علاوہ کورل ڈرا PDF فارمیٹ میں بھی ایکسپورٹ کرسکتا ہے جو کہ پرنٹنگ کیلئے قابل قبول فارمیٹ ہے۔ ذیل میں ایکسپورٹ کا طریقہ بتایا گیا ہے۔

1- File مینو پر کلک کریں اور Export کا انتخاب کریں۔

2- Export ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا' جیسا کہ شکل نمبر 10.18 میں دکھایا گیا ہے۔ اس فولڈر کو منتخب کریں جس میں آپ اسے ایکسپورٹ کرنا چاہتے ہیں۔

شکل نمبر 10.18

3- File of Type لسٹ سے اس فارمیٹ کا انتخاب کریں جس میں اسے ایکسپورٹ کرنا چاہتے ہیں۔

4- اگر آپ صرف منتخب شدہ اوبجیکٹس ہی ایکسپورٹ کرنا چاہتے ہیں تو Selected Only چیک باکس کو منتخب کریں۔

5- File name کے سامنے اپنی فائل کا نام درج کریں اور آخر میں OK بٹن پر کلک کر دیں۔

باب نمبر 11

پیج لے آؤٹ

تعارف

کورل ڈرا 12 اس لحاظ سے بھی انفرادیت رکھتا ہے کہ اس کے اندر نہ صرف بزنس کارڈ، بروشر اور کاٹلوگ وغیرہ ڈیزائن کئے جاسکتے ہیں بلکہ نیوز پیپرز، میگزین اور ویب پیجز کیلئے بھی ڈیزائن آسانی سے بنائے جاسکتے ہیں۔ ابھی تک آپ نے ڈرائنگ کے متعلق پڑھا ہے اور اس سے اب آپ تقریباً ہر قسم کی ڈرائنگ کرنے کے قابل ہو جائیں گے۔ ڈرائنگ کے ساتھ ساتھ ڈرائنگ پیج کے متعلق بھی جاننا ازحد ضروری ہے۔ کورل ڈرا 12 کے اندر ڈرائنگ پیج کے مختلف سائز دستیاب ہوتے ہیں اور ان کے ساتھ ساتھ خود سے بھی پیجز کا سائز ترتیب دیا جاسکتا ہے۔ اس باب میں آپ ڈرائنگ پیج کو سیٹ کرنے کے بارے میں ہی سیکھیں گے۔

لے آؤٹ سٹائلز

کورل ڈرا 12 میں پیج کے لے آؤٹ کے مختلف سٹائلز دستیاب ہیں۔ یہ آپ پر منحصر ہے کہ آپ کو کونسا سٹائل درکار ہے۔ مثال کے طور اگر آپ کتاب تیار کرنا چاہتے ہیں تو آپ Book سٹائل کا انتخاب کریں گے اور اسی طرح اگر آپ لیٹر تحریر کرنا چاہتے ہیں یا پھر کوئی اشتہار تیار کرنا چاہتے ہیں تو اس کیلئے Full Page کا انتخاب کریں گے۔ کورل ڈرا میں دوسرے دستیاب آپشنز میں Booklet، Tent Card، Side-fold card اور Top-fold card وغیرہ شامل ہیں۔ ذیل میں وہ طریقہ درج ہے جس کے ذریعے آپ پیج کا لے آؤٹ تیار کر سکیں گے۔

1- مینو بار پر موجود Layout مینو پر کلک کریں اور Page Setup کا انتخاب کریں۔ Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔

2- بائیں جانب Page کی ذیلی لسٹ میں سے Layout کا انتخاب کریں (دیکھیں شکل نمبر 11.1)۔

3- Layout کی لسٹ میں سے کوئی سا سٹائل منتخب کریں۔

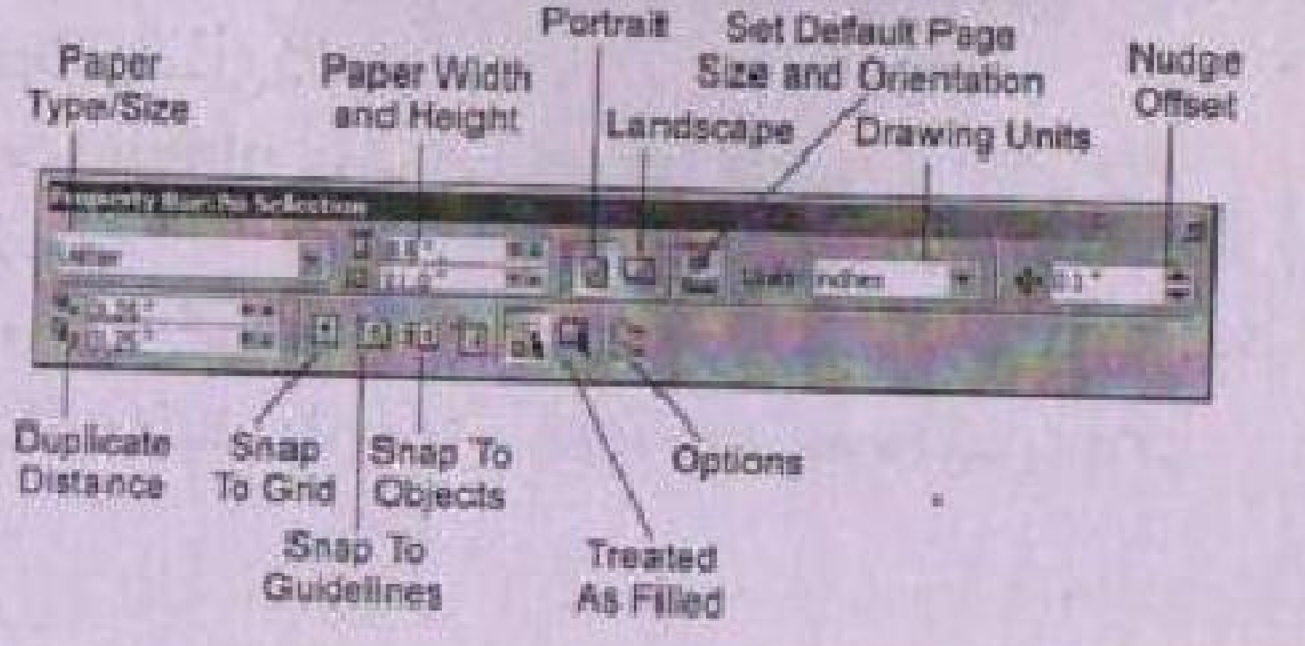
4- اگر آپ صفحات کو آمنے سامنے سیٹ کرنا چاہتے ہیں تو Facing pages چیک باکس کو منتخب کریں۔

شکل نمبر 11.1

5- Start on کے باکس میں Right side یا پھر Left side کا انتخاب کریں۔ Start on کا باکس صرف اس وقت مہیا ہوتا ہے جب Layout کے باکس میں سے Full page یا Book سٹائل کا انتخاب کیا گیا ہوتا ہے۔

پیج کا سائز مقرر کرنا

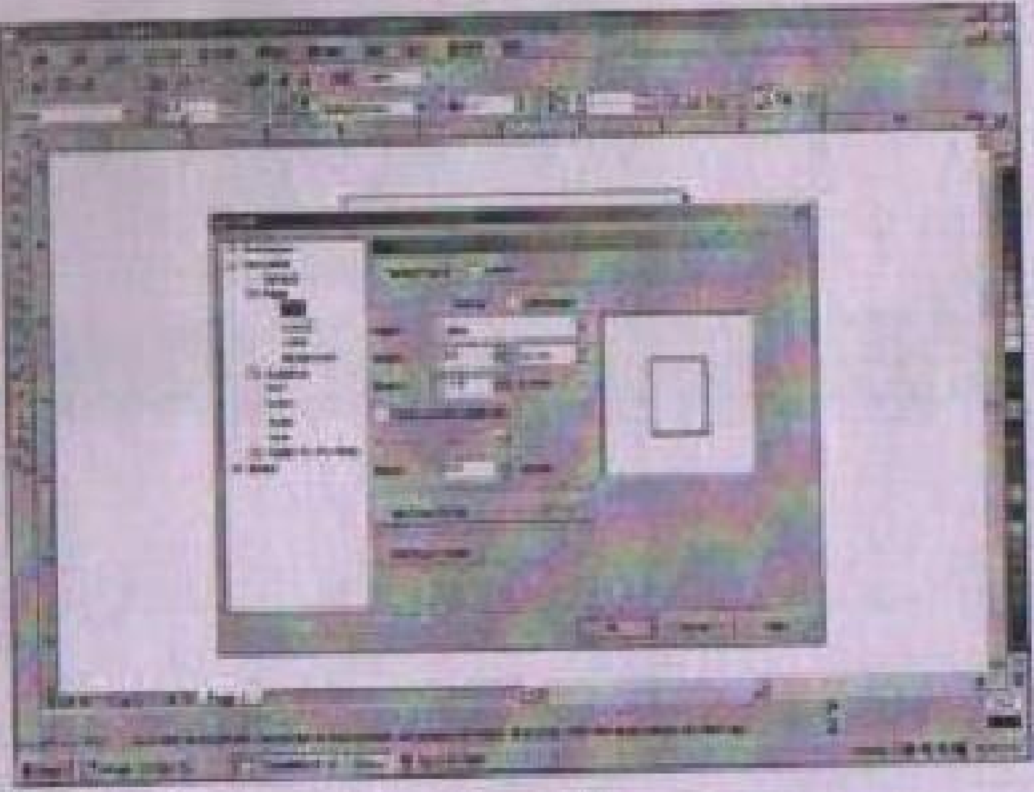
پیج کا سائز مقرر کرنے کیلئے سب سے آسان طریقہ یہ ہے کہ ڈرائنگ ونڈو پر کسی خالی حصے پر کلک کریں جس سے پیج لے آؤٹ کی پراپرٹی بار ظاہر ہو جاتی ہے۔ یہ پراپرٹی بار No Selection کے نام سے ظاہر ہوتی ہے۔ اس کی وجہ یہ ہے یہ صرف اس وقت ظاہر ہوتی ہے جب آپ نے کسی اوبجیکٹ کو منتخب نہ کیا ہو۔ اس کے ذریعے نہ صرف آپ پیج کے سائز میں ردوبدل کر سکتے ہیں بلکہ اور بہت ساری سیٹنگز کی جا سکتی ہیں (دیکھیں شکل نمبر 11.2)۔ اس کے علاوہ Options ڈائیلاگ باکس کے ذریعے بھی سائز میں ردوبدل کیا جا سکتا ہے۔ یہاں پر ہم Options ڈائیلاگ باکس کے ذریعے پیج کا سائز سیٹ کرنے کا طریقہ سیکھیں گے۔



شکل نمبر 11.2

1- Layout مینو پر کلک کریں اور Page Setup کا انتخاب کریں جس سے Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔

2- بائیں جانب Page کی ذیلی لسٹ میں سے Size پر کلک کریں جس سے اس سے متعلقہ تفصیلات سامنے ظاہر ہو جائیں گی (دیکھیں شکل نمبر 11.3)۔



شکل نمبر 11.3

3- Paper کے باکس میں کئی قسم کے سٹینڈرڈ پیجز کے سائز موجود ہوتے ہیں جن میں سے آپ کسی ایک کا انتخاب کر سکتے ہیں۔

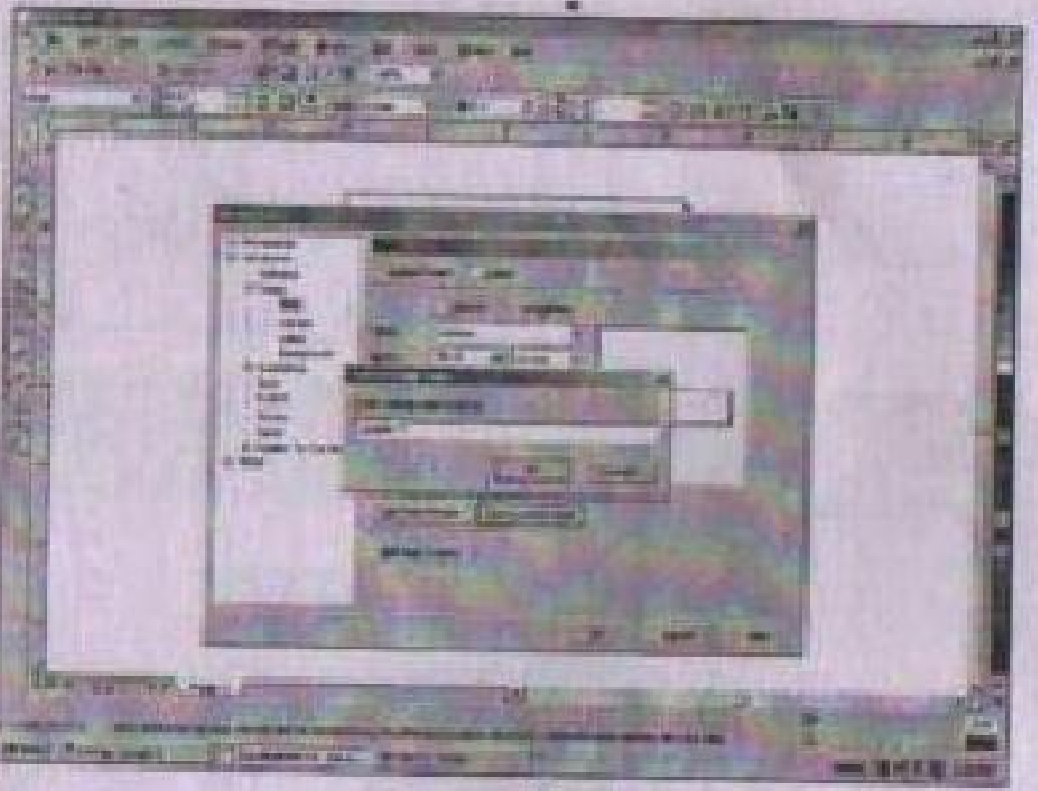
4- اور اگر آپ اپنی پسند کا پیج سائز لگانا چاہتے ہیں تو Paper میں سے Custom کا انتخاب کریں اور Width اور Height کے باکسز میں مطلوبہ سائز لکھیں۔

5- Bleed کے باکس میں وہ مقدار درج کریں جس سے امیج ٹھیک ٹھیک پرنٹ ایبل ایریا اندر فٹ ہو جائے۔

6- اگر آپ اپنے بنائے ہوئے سائز کو محفوظ کرنا چاہتے ہیں تو Save Custom Page بٹن پر کلک کریں جس سے اس کا ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 11.4 میں نظر آ رہا ہے۔ اس کو کوئی نام دیں اور OK بٹن پر کلک کریں۔

7- Options ڈائیلاگ باکس میں سیٹنگ مکمل کرنے کے بعد آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔

8- اس سیٹنگ کے متبادل کے طور پر پراپرٹی بار پر موجود Paper Type/Size ڈراپ ڈاؤن لسٹ سے اپنا مطلوبہ پیج اور سائز منتخب کریں۔

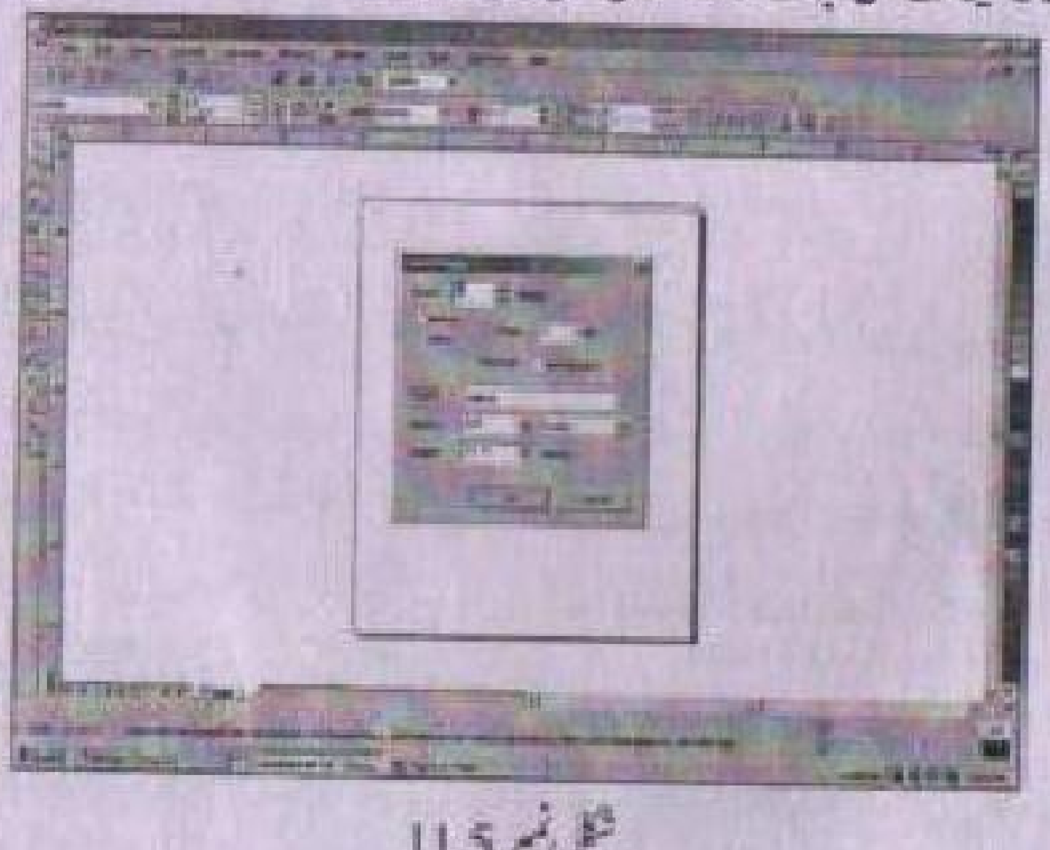


شکل نمبر 11.4

پیجز کا اضافہ کرنا

آپ ایک فائل میں کئی پیجز ڈال سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

1- Layout مینو پر کلک کریں اور Insert Page کمانڈ کا انتخاب کریں جس سے Insert Page ڈائیلاگ کھل جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 11.5)۔



شکل نمبر 11.5

2- جتنے پیجز کا آپ اضافہ کرنا چاہتے ہیں اتنی تعداد Insert page کے لسٹ باکس میں درج کریں۔

3- Before یا پھر After آپشن منتخب کرنے سے اس بات کا تعین کریں کہ نئے پیج موجودہ پیج

سے پہلے آئیں گے یا بعد میں۔

4- پیج کو لمبا کم اور چوڑا زیادہ کرنے کیلئے Portrait ریڈیو بٹن منتخب کریں۔

5- پیج کو چوڑا زیادہ اور لمبا کم کرنے کیلئے Landscape ریڈیو بٹن منتخب کریں۔

6- Portrait اور Landscape کے درمیان براہ راست تبدیلی کرنے کیلئے Layout مینو پر کلک کریں اور Switch Page Orientation کمانڈ منتخب کریں۔ اگر پیج Portrait ہوگا تو Landscape ہو جائے گا اور اگر Landscape ہوگا تو Portrait ہو جائے گا۔

7- Paper لسٹ سے پیپر منتخب کریں۔

8- Width اور Height باکسز میں نئے پیج کا سائز متعین کریں۔

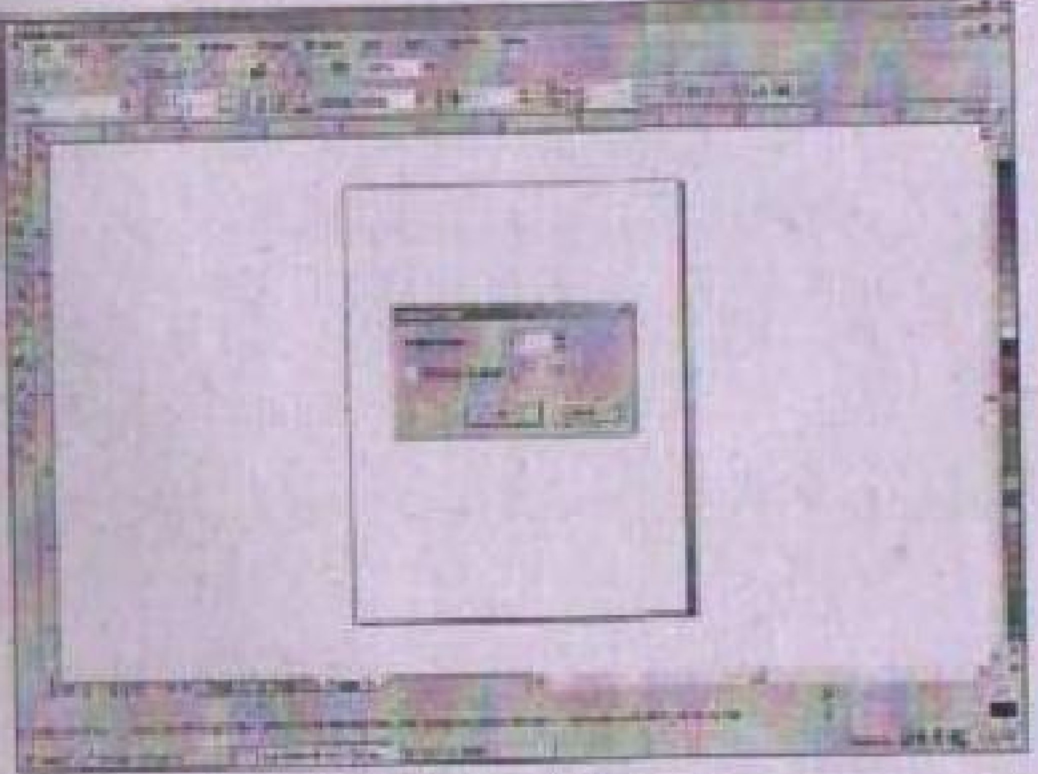
9- Drawing Units لسٹ سے اپنے پیج کیلئے پیمائش کی اکائی منتخب کریں اور پھر OK بٹن پر کلک کر دیں۔

پیجز کا اضافہ کرنے کے بعد آپ کورل ڈرا ونڈو کے نچلے حصہ میں موجود پیجز کے ٹیبز (Tabs) پر کلک کر کے ایک سے دوسرے پیج میں جا سکتے ہیں۔

نئے ڈالے جانے والے پیجز کا نام بھی تبدیل کیا جا سکتا ہے اور انہیں ڈیلیٹ بھی کیا جا سکتا ہے۔

پیج کو ڈیلیٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Layout مینو پر کلک کریں اور Delete Page کمانڈ کا انتخاب کریں جس سے Delete Page ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 11.6 میں نظر آ رہا ہے۔



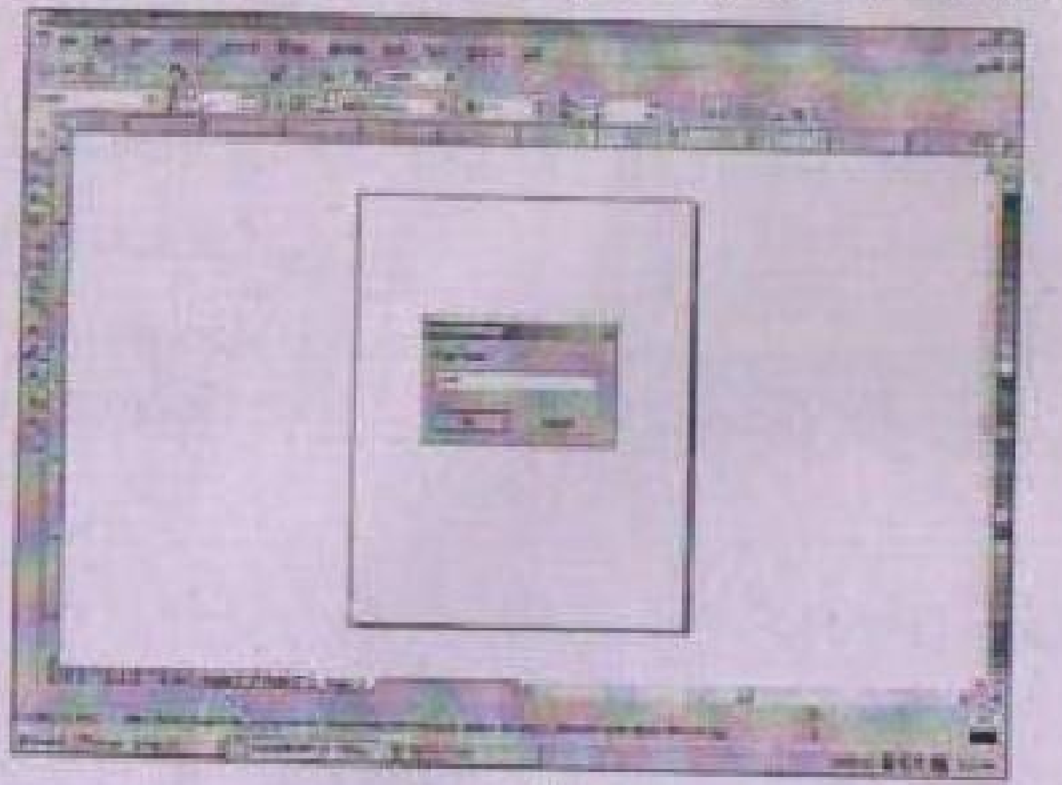
شکل نمبر 11.6

2- مخصوص پیجز کو ڈیلیٹ کرنے کیلئے Through to page چیک باکس کو منتخب کریں اور اپنے

مطلوبہ پیجز کے نمبر لکھیں۔ آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔

پیج کا نام تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Layout مینو پر کلک کریں اور Rename Page کمانڈ کا انتخاب کریں جس سے Rename Page ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 11.7 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 11.7

2- Page name باکس میں پیج کا نام لکھیں اور OK بٹن پر کلک کردیں۔

بیک گراؤنڈ کے رنگ کا تعین کرنا

آپ پیج کی بیک گراؤنڈ کا رنگ تبدیل کر سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ بیک گراؤنڈ پر کوئی امیج بھی سیٹ کر سکتے ہیں۔

بیک گراؤنڈ کا رنگ تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Layout مینو پر کلک کریں اور Page Background کمانڈ کا انتخاب کریں۔

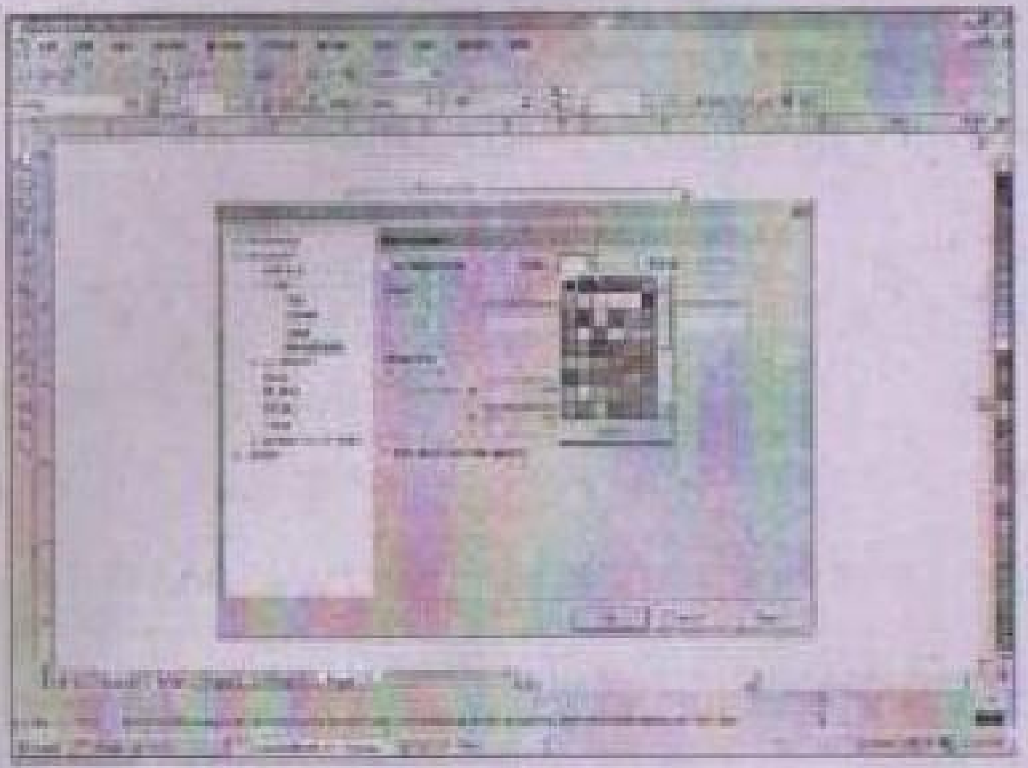
2- Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ بائیں جانب Page کی ذیلی لسٹ میں موجود Background پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 11.8)۔

3- Solid ریڈیو بٹن پر کلک کریں اور کلر پلیٹ میں سے کسی رنگ کا انتخاب کریں۔ آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔

بیک گراؤنڈ پر امیج سیٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Layout مینو پر کلک کریں اور Page Background کمانڈ کا انتخاب کریں۔

2- Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ بائیں جانب Page کی ذیلی لسٹ میں موجود Background پر کلک کریں۔



شکل نمبر 11.8

3- Bitmap ریڈیو بٹن پر کلک کریں اور پھر Browse بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 11.9) جس سے Import ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ اب مطلوبہ جگہ پر جا کر کوئی امیج منتخب کریں۔

شکل نمبر 11.9

4- اگر آپ Linked آپشن منتخب کرتے ہیں تو جو تبدیلیاں آپ سورس فائل پر کریں گے وہ بیک گراؤنڈ پر موجود امیج پر بھی ظاہر ہوں گی۔

5- اگر آپ Embedded آپشن منتخب کرتے ہیں تو سورس فائل پر ہونے والی تبدیلیاں بیک گراؤنڈ امیج پر واقع نہیں ہوں گی۔

6- اگر آپ بیک گراؤنڈ کو پرنٹ اور ایکسپورٹ ہونے کے قابل بنانا چاہتے ہیں تو Print and

export background چیک باکس منتخب کریں۔

7- اگر آپ چاہتے ہیں کہ کورلڈرا امیج کو پیج میں فٹ کرنے کیلئے تاثل کرے یا کاٹے تو Deafult Size آپشن منتخب کریں۔

8- بٹ میپ امیج کا سائز متعین کرنے کیلئے Custom Size آپشن منتخب کریں اور H اور V باکسز میں سائز کا تعین کریں۔

بیک گراؤنڈ کو ختم کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Layout مینو پر کلک کریں اور Page Background کمانڈ کا انتخاب کریں۔

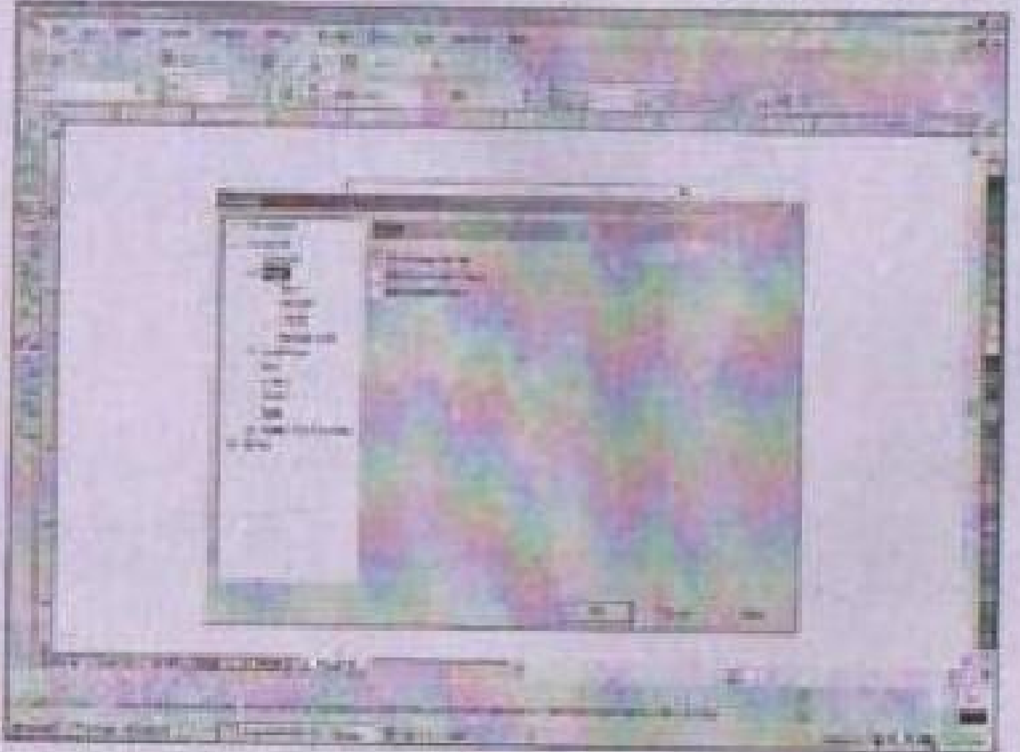
2- No Background ریڈیو بٹن پر کلک کریں اور OK بٹن پر کلک کریں۔

پیج کا بارڈر غائب کرنا

پیج کا بارڈر ڈرائنگ ونڈو سے غائب کیا جا سکتا ہے۔ اس کیلئے مندرجہ ذیل طریقے پر عمل کریں:

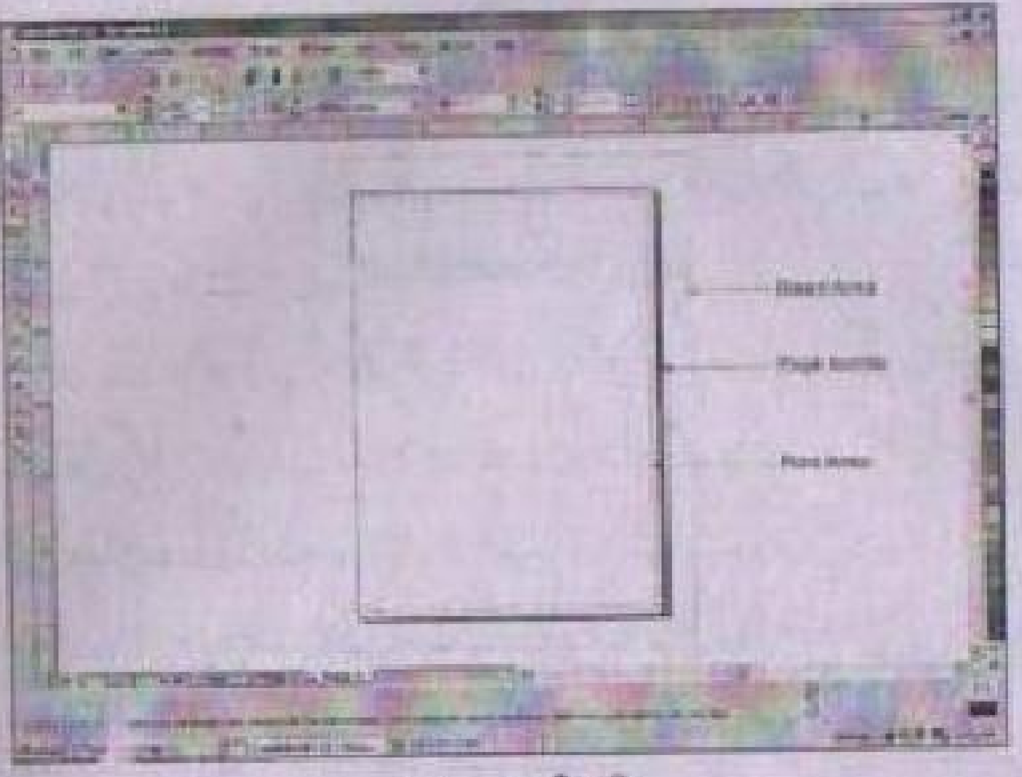
1- Tools مینو پر کلک کریں اور Options کمانڈ کا انتخاب کریں جس سے Options ڈائیلاگ کھل جائے گا۔

2- بائیں جانب لسٹ میں Page پر کلک کریں جس سے Page کی پراپرٹی شیٹ ظاہر ہو جائے گی (دیکھیں شکل نمبر 11.10)۔



شکل نمبر 11.10

3- دائیں طرف موجود Show page border چیک باکس کو منتخب کریں جس سے پیج کا بارڈر ظاہر ہو جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 11.11 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 11.11

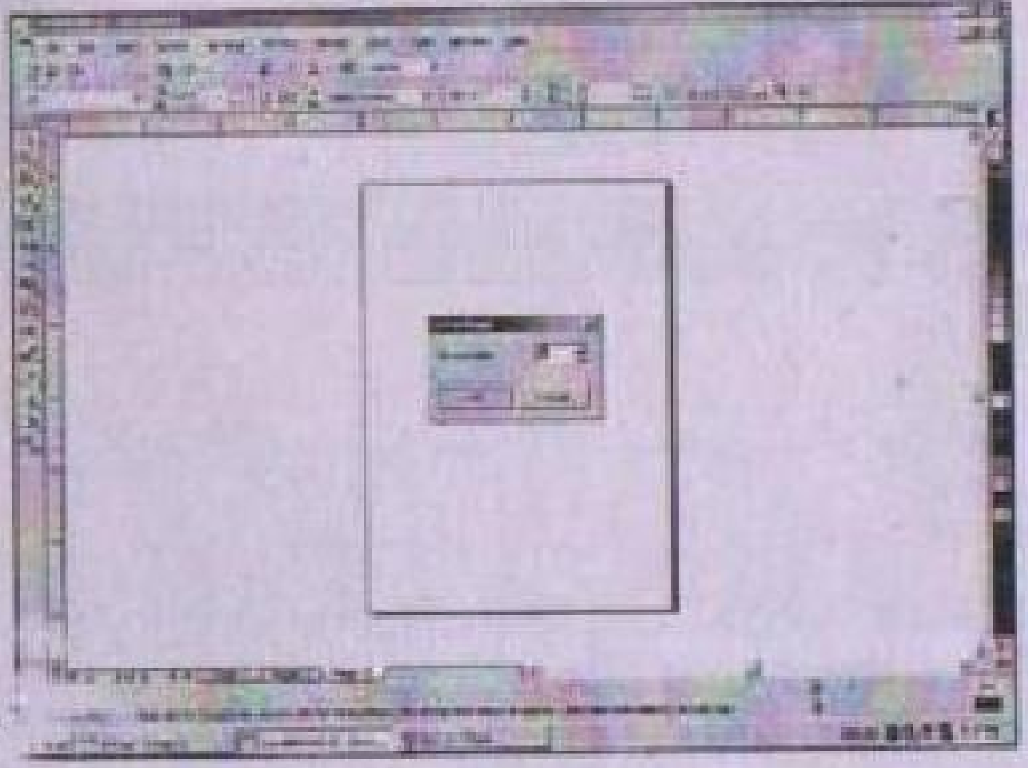
4- Show printable area چیک باکس منتخب کریں جس سے وہ علاقہ ظاہر ہو جائے گا جسے پرنٹ کیا جا سکتا ہے (دیکھیں شکل نمبر 11.11)۔

5- Show bleed area چیک باکس منتخب کریں جس سے ڈرائنگ ونڈو پر بلیڈ اور قابل پرنٹ ایریا ظاہر ہو جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 11.11)۔

خاص صفحات پر جانا

جب آپ کی فائل میں ایک سے زائد صفحات ہوں تو کورل ڈرا 12 یہ سہولت مہیا کرتا ہے کہ آپ جس پیج پر چاہیں چلے جائیں۔ اس کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

1- Layout مینو پر کلک کریں اور Go to Page کمانڈ کا انتخاب کریں۔ Go to Page ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 11.12)۔



شکل نمبر 11.12

2- Go to Page باکس میں اپنے مطلوبہ پیج کا نمبر لکھیں اور OK بٹن پر کلک کریں۔

3- اس کے متبادل کے طور پر آپ ڈرائنگ ونڈو پر نظر آنے والے پیجز کے نمبر پر کلک کر کے بھی کسی مخصوص پیج پر جا سکتے ہیں۔

4- پیجز کے نمبر کے ساتھ آپ کو کچھ مزید نشانات بھی نظر آ رہے ہونگے۔ اس پورے ایریا کو ڈاکومنٹ نیوی گیٹر (Document Navigator) کہا جاتا ہے۔ ٹیبل نمبر 11.1 میں ان آئیکانز کی وضاحت کی گئی ہے۔

ٹیبل نمبر 11.1 ڈاکومنٹ نیوی گیٹر میں موجود آئیکانز کی وضاحت

آئیکان	نام	وضاحت
|◄	First Page	ڈاکومنٹ میں پہلے پیج پر جانے کیلئے۔
►	Forward one	ایک پیج آگے جانے کیلئے۔
◄	Back one	ایک پیج پیچھے جانے کیلئے۔
►|	Last Page	آخری پیج پر جانے کیلئے
Page 1	Page tab	پیج ٹیب

باب نمبر 12

پرنٹنگ

تعارف

کسی بھی ڈرائنگ کو مکمل کر لینے کے بعد آپ ضرور چاہیں گے کہ اس کا پرنٹ آؤٹ بھی لئے تے آپ مزید کاموں کیلئے استعمال کر سکیں۔ کورل ڈرا 12 میں پرنٹنگ کا سارا سامان موجود ہے۔ اس آپ کے پاس ایک عدد پرنٹر ضرور ہونا چاہیے۔ اس کے بغیر پرنٹنگ کا عمل نہیں ہو سکتا۔ اس باب میں ہم آپ کو پرنٹنگ کے تمام عمل سے روشناس کرائیں گے۔

پرنٹر کا انتخاب کرنا

پرنٹر کو منتخب کرنے کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

1- Fill مینو پر کلک کریں اور Print کمانڈ کا انتخاب کریں جس سے Print ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 12.1)۔

شکل نمبر 12.1

2- General ٹیب پر کلک کریں اور Name لسٹ باکس میں سے مطلوبہ پرنٹر کا انتخاب کریں۔

3- Print range کے ایریا میں مندرجہ ذیل آپشنز ہوتے ہیں:

Current document: اپنے ڈاکومنٹ میں موجود تمام پیجز کو پرنٹ کرنے کیلئے اس ریڈیو بٹن پر کلک کریں۔

Current Page: اپنے ڈاکومنٹ میں صرف ایکٹو پیج (جس پیج پر اس وقت آپ موجود ہیں) کو پرنٹ کرنے کیلئے اس ریڈیو بٹن پر کلک کریں۔

Pages: اگر آپ پیجز کی کوئی مخصوص رینج (مثلاً 50 پیجز کے ڈاکومنٹ میں پہلے پیج سے لیکر بیسویں پیج تک) پرنٹ کرنا چاہتے ہیں تو یہ ریڈیو بٹن منتخب کریں اور ٹیکسٹ باکس میں رینج ٹائپ کریں۔ پہلے اور آخری پیج کے نمبر کے درمیان ہائفن (-) ڈالیں جیسے کہ 1-20۔

Documents: اگر آپ ایک سے زیادہ ڈاکومنٹس کو اکٹھا پرنٹ کرنا چاہتے ہیں تو اس ریڈیو بٹن پر کلک کریں۔

Selection: صرف منتخب شدہ اوبجیکٹ کو پرنٹ کرنے کیلئے۔

-4 Copies کے ایریا میں مندرجہ ذیل آپشنز ہوتے ہیں:

Number of Copies: اس ٹیکسٹ باکس میں وہ تعداد لکھیں جتنی کاپیاں آپ ڈاکومنٹ کی پرنٹ کرنا چاہتے ہیں۔

Collate: یہ آپشن اس بات کا تعین کرتا ہے کہ ایک سے زیادہ کاپیاں کیسے پرنٹ ہوں گی۔ مثال کے طور پر اگر آپ کے ڈاکومنٹ میں چار پیجز ہیں اور آپ ان چاروں پیجز کی دو کاپیاں پرنٹ کرنا چاہتے ہیں تو Collate آپشن کو منتخب کرنے سے پہلے تمام پیجز پرنٹ ہوں گے یعنی 1، 2، 3 اور 4 اور پھر دوسری کاپی بھی اسی ترتیب سے پرنٹ ہو گی۔ اگر آپ Collate چیک باکس کو منتخب نہیں کرتے ہیں تو پہلے پیج نمبر 1 کی دو کاپیاں پرنٹ ہوں گی پھر پیج نمبر 2 کی دو کاپیاں اور اسی طرح یہ سلسلہ چلتا رہے گا۔ کاپیوں کے سیٹ بنانے کیلئے بعد میں آپ کو انہیں خود سے منظم کرنا پڑے گا۔

-5 مطلوبہ تبدیلیاں کرنے کے بعد پرنٹ کیلئے Print بٹن پر کلک کریں۔

پرنٹنگ کرتے وقت لے آؤٹ سٹائلز استعمال کرنا

کورل ڈرا 12 میں پرنٹنگ کرتے وقت لے آؤٹ (Layout) سٹائلز کا استعمال بھی کیا جا سکتا ہے۔ لے آؤٹ آپشنز کو منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل طریقے پر عمل کریں:

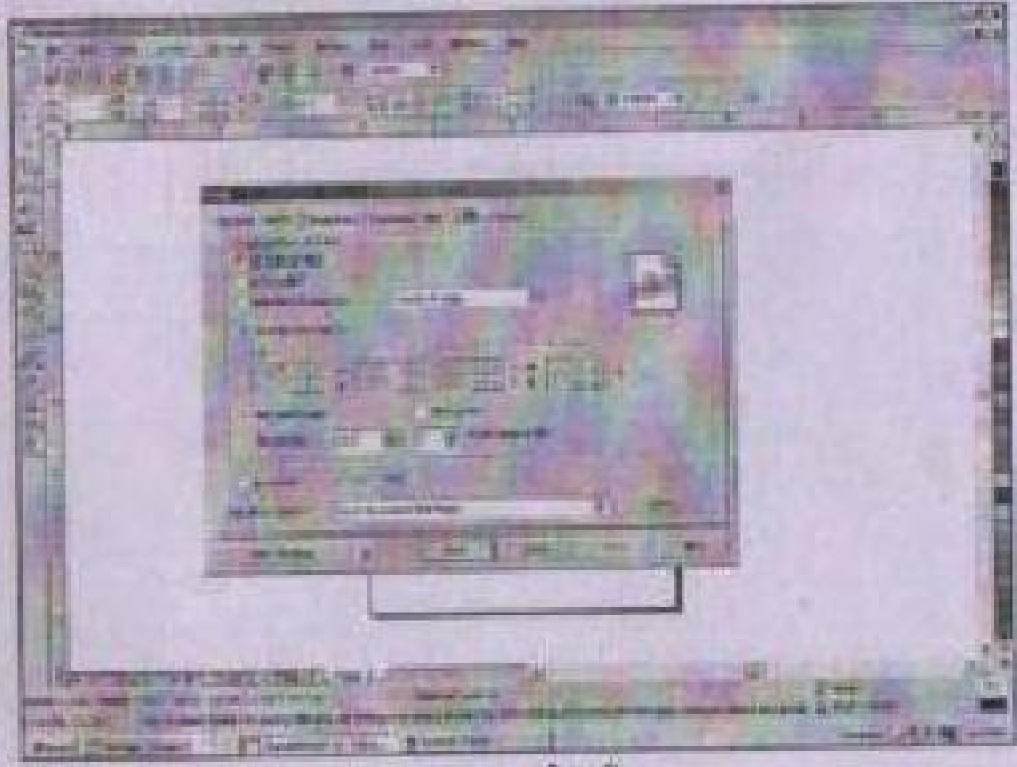
-1 کسی اوبجیکٹ کے ساتھ ایک پیراگراف ٹیکسٹ فریم بنائیں۔

-2 File مینو پر کلک کریں اور Print کمانڈ کا انتخاب کریں۔ Print ڈائیلاگ باکس کھل جائیگا۔

-3 Layout ٹیب پر کلک کریں جس سے اس کی پراپرٹی شیٹ ظاہر ہو جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 12.2 میں دکھایا گیا ہے۔

شکل نمبر 12.2

-4 اپنے ڈاکومنٹ کو بغیر کسی تبدیلی کے "جو ہے جیسے ہے" کی بنیاد پر پرنٹ کرنے کیلئے As in document ریڈیو بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 12.3)۔

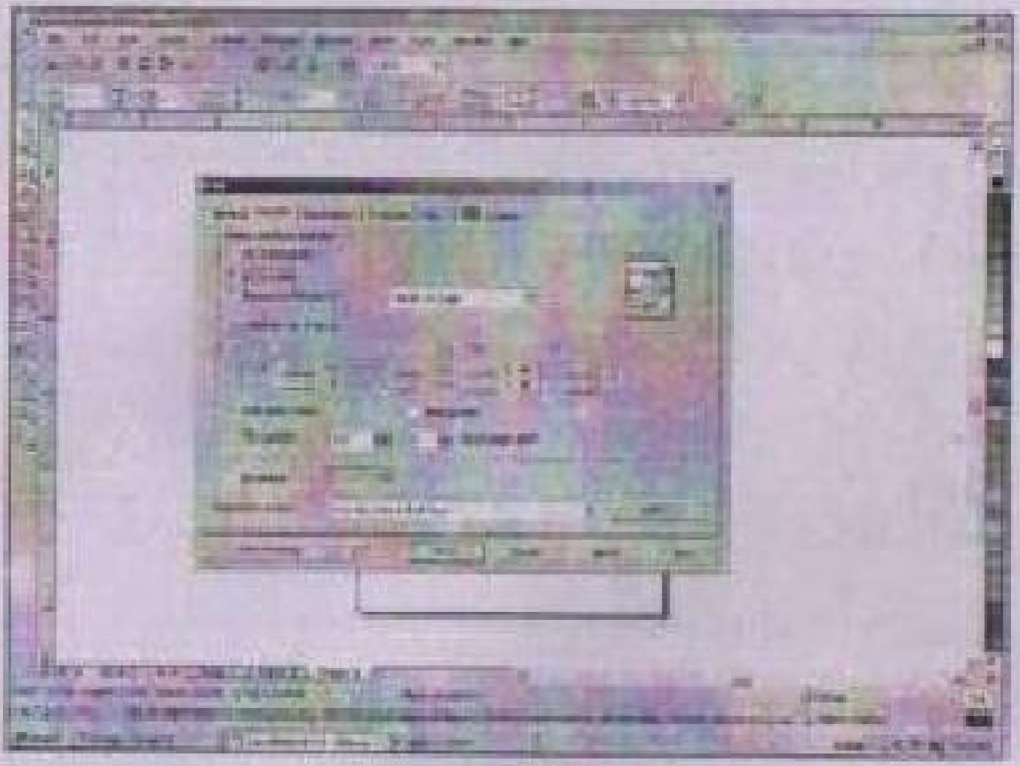


شکل نمبر 12.3

-5 اگر آپ چاہتے ہیں کہ امیج مکمل پرنٹ پیج میں فٹ ہو جائے تو Fit to page ریڈیو بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 12.4)۔

-6 اپنی ذاتی سیٹنگز کی بنیاد پر امیجز کو پرنٹ کرنے کیلئے Reposition images to ریڈیو بٹن پر کلک کریں اور مندرجہ ذیل سیٹنگز کریں (دیکھیں شکل نمبر 12.5):

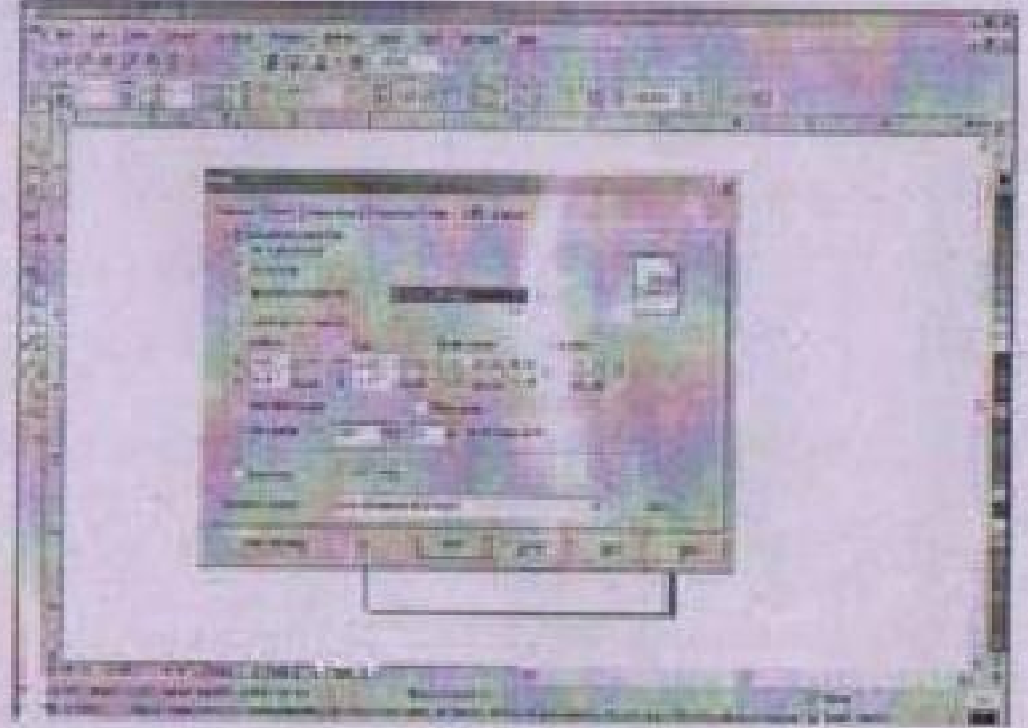
Position: یہاں پر آپ کے ڈاکومنٹ کی پیج کے بائیں طرف اور اوپری طرف کی پوزیشن ظاہر ہوتی ہے۔



شکل نمبر 12.4

Size: یہاں پر آپ پرنٹ ہونے والے ایریا (نہ کہ اصل ڈاکومنٹ) کا سائز ظاہر ہوتا ہے۔

Scale factor: یہاں پر پرنٹ ہونے والے ایریا کا سائز فیصد میں ظاہر ہوتا ہے۔



شکل نمبر 12.5

ڈاکومنٹ کو ٹکڑوں میں پرنٹ کرنا

اگر آپ کی ڈرائنگ بہت بڑی ہے اور آپ کا پرنٹر اتنا بڑا کاغذ پرنٹ نہیں کر سکتا تو آپ اسے ٹکڑوں کی شکل میں پرنٹ کر سکتے ہیں۔ اس فیچر کو استعمال کرنے سے کورل ڈرا آپ کے ڈاکومنٹ کو ٹائل (Tile) کرتا ہے۔ اس کے بعد آپ ان ٹائلز کو پرنٹ کر سکتے ہیں اور پورا ڈاکومنٹ حاصل کرنے کیلئے انہیں جوڑ سکتے ہیں۔

پرنٹ کو ٹائل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- File مینو پر کلک کریں اور Print کمانڈ چنیں۔

2- Layout ٹیب پر کلک کریں۔

3- Print tiled pages چیک باکس منتخب کریں۔ یہ آپشن آپ کو بڑے ڈاکومنٹ کو ایک سے زیادہ کاغذوں پر پرنٹ کرنے کی اجازت دیتا ہے، جنہیں بعد میں اکٹھا کر کے جوڑا جا سکتا ہے۔ مندرجہ ذیل لسٹ باکسز میں مقداریں ٹائپ کریں:

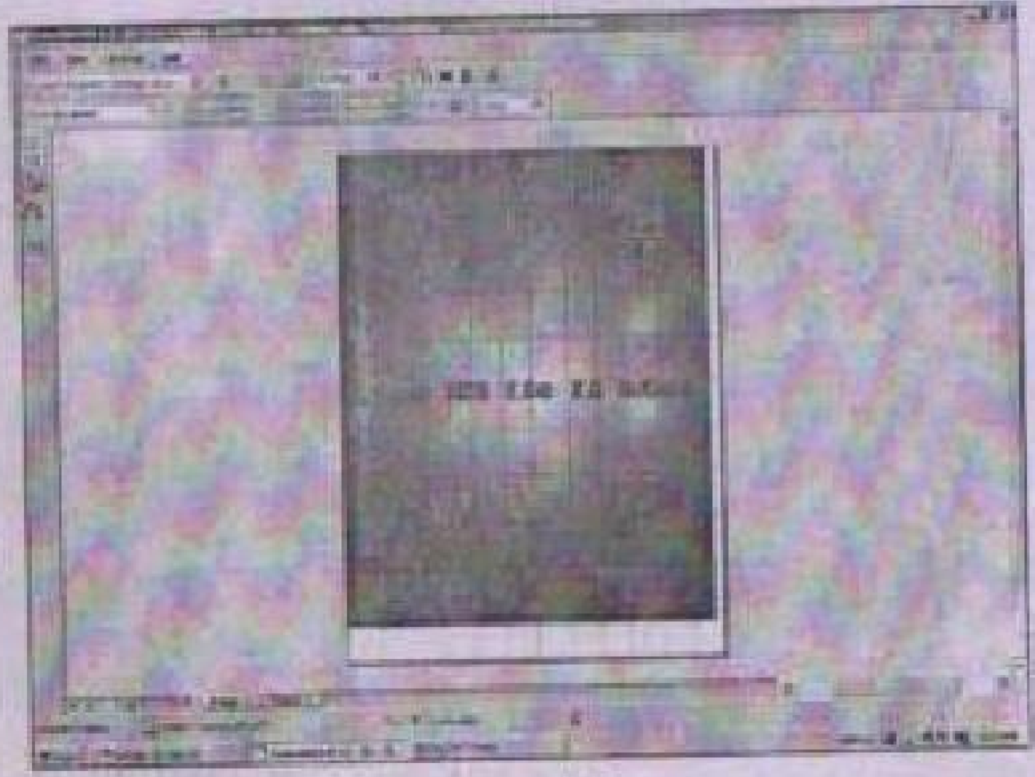
Tile overlap: اس میں اتنے انچ لکھیں جو آپ ہر ٹائل پر زیادہ پرنٹ کرنا چاہتے ہیں۔

% of page width: اس میں پیج کی چوڑائی فیصد میں متعین کریں جتنی ٹائلز پر پرنٹ ہوگی۔

# of tiles: اس میں پیج پر افقی اور عمودی ٹائلز کی تعداد کا تعین کریں۔

4- Tiling marks چیک باکس پر کلک کریں۔ اس سے ٹائلز پر الائنمنٹ کے نشانات بھی پرنٹ ہوں گے جن سے بعد میں ٹائلز کو باہم جوڑنے میں آسانی ہوگی۔

5- Print Preview بٹن پر کلک کریں جس سے آپ کو ڈاکومنٹ کا ٹائلوں کی شکل میں پری ویو دکھائی دے گا، جیسا کہ شکل نمبر 12.6 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 12.6

پرنٹ سٹائل استعمال کرنا

پرنٹ سٹائل پرنٹنگ کے محفوظ شدہ آپشنز کا مجموعہ ہوتا ہے۔ ہر پرنٹ سٹائل علیحدہ فائل ہوتا ہے۔ آپ پرنٹ سٹائل کو ایک کمپیوٹر سے دوسرے میں منتقل کر سکتے ہیں، پرنٹ سٹائل کا بیک اپ

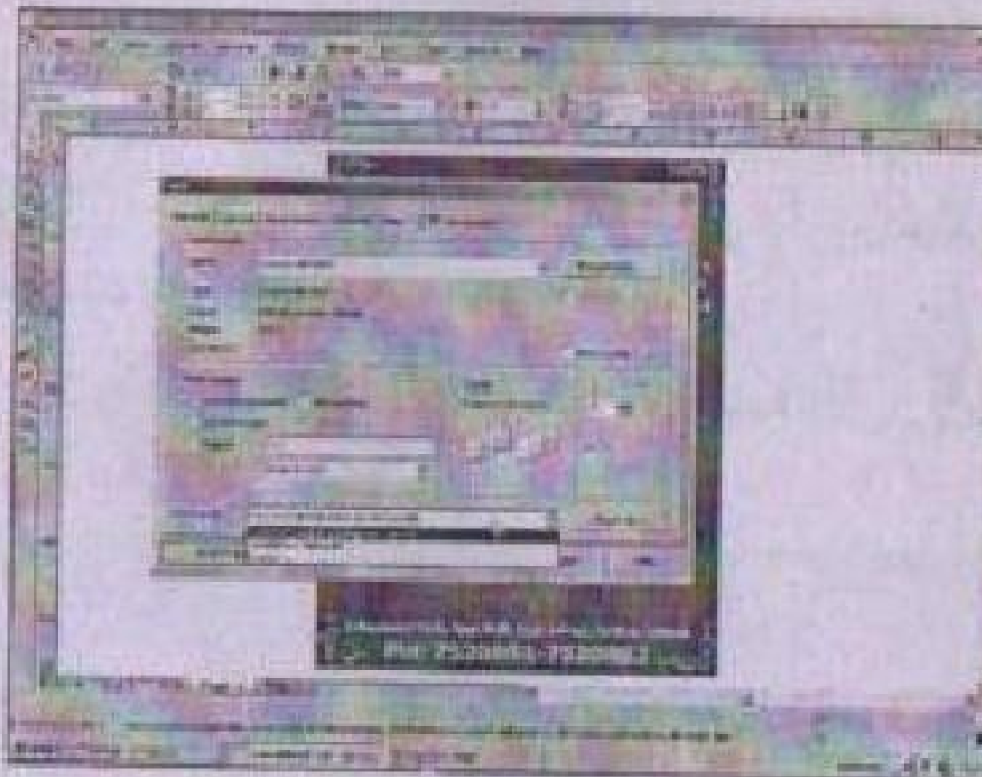
(Backup) لے سکتے ہیں اور مخصوص ڈاکومنٹ سے تعلق رکھنے والے سٹائلز کو اسی فولڈر میں رکھ سکتے ہیں جس میں بذات خود ڈاکومنٹ موجود ہے۔

آپ کوئی پرنٹ سٹائل منتخب کر سکتے ہیں یا کسی پرنٹ سٹائل میں تبدیلیاں کر سکتے ہیں اور پھر ان تبدیلیوں کو محفوظ کر سکتے ہیں۔ آپ پرنٹ سٹائلز کو ڈیلیٹ بھی کر سکتے ہیں۔

کوئی پرنٹ سٹائل منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- File مینو پر کلک کریں اور Print کمانڈ کا انتخاب کریں۔ Print ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔

2- Print Style لسٹ باکس سے کوئی پرنٹ سٹائل منتخب کریں (دیکھیں شکل نمبر 12.7)۔



شکل نمبر 12.7

پرنٹ سٹائل کو محفوظ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Print ڈائیلاگ باکس میں Save As بٹن پر کلک کریں۔

2- Save Setting As ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 12.8)۔

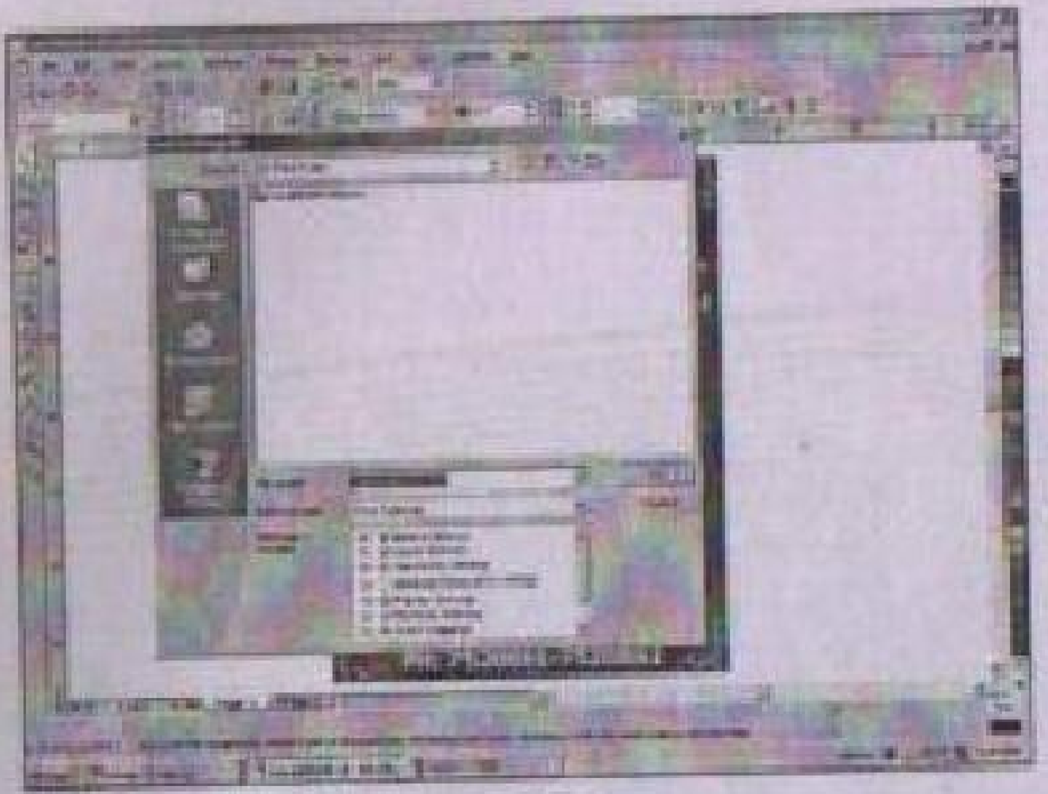
3- Save in لسٹ باکس سے وہ ڈرائیو اور فولڈر منتخب کریں جس میں آپ پرنٹ سٹائل کو محفوظ کرنا چاہتے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 12.8)۔

4- File name لسٹ باکس میں فائل کا نام ٹائپ کریں۔

5- Save بٹن پر کلک کریں۔

• پرنٹ سٹائل کو ختم کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- File مینو پر کلک کریں اور Print Preview کمانڈ کا انتخاب کریں۔



شکل نمبر 12.8

2- کوئی پرنٹ سٹائل منتخب کریں۔

3- منفی کے نشان (-) پر کلک کریں۔

فائل میں پرنٹ کرنا

Print to file آپشن کے ذریعے آپ ایک ایسی فائل بنا سکتے ہیں جسے بعد میں کسی منتخب شدہ آؤٹ پٹ ڈیوائس پر ڈاؤن لوڈ کیا جا سکتا ہے۔

فائل میں پرنٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- File مینو پر کلک کریں اور Print کمانڈ منتخب کریں۔

2- General ٹیب پر کلک کریں۔

3- Print to File چیک باکس کو منتخب کریں۔ فلائی آؤٹ بٹن پر کلک کریں اور مندرجہ ذیل آپشنز میں سے کوئی ایک آپشن منتخب کریں:

Single File: تمام پیجز کو ایک واحد فائل میں پرنٹ کرتا ہے۔

Pages to separate files: ہر پیج کو علیحدہ فائل میں پرنٹ کرتا ہے۔

Plates to separate files: پلیٹس کو علیحدہ فائلوں میں پرنٹ کرتا ہے۔

4- OK بٹن پر کلک کریں۔